

Año II · Nº 17 Sólo para adictos 325 Ptas.

Canarias, Ceuta y Melilla 310 ptas.

"PIRACURSE" con claves, pokes, mapas de las tres ciudades y la solución al enigma de XIPE TOTEC

MULTIFACE ONE II EL SUPERCOPIADOR

GUIA, POKES Y PLANO PARA LLEGAR AL FINAL DE "JACK THE NIPPER"

COMMODORE
SATFF OF KARNATH

MSX
BOUNDER

AMSTRAD
SPINDIZZY
BATMAN

Todos los pokes para dos superarcades Stainless Stel y Dynamite Dan

LA PANTALLA ENIGMATICA

Juega con nosotros y gana un equipo de alta fidelidad

HOBBY PRESS

AMSTRAD

¡NO HAY COMPETENCIA POSIBLE!

en Calidad / Precio





DRO SOFT

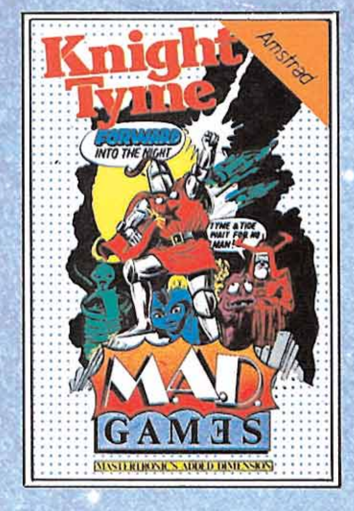
MSX
AMSTRAD
SPECTRUM



MOLECULE MAN

Perdido en un laberinto de 256 habitaciones lucha en contra del tiempo y las radiaciones letales para teleportarte a lugar seguro. También incluido en esta cinta un único y fácil de utilizar, sistema de construcción de laberintos, que te permitirá corregir el existente o crear otros nuevos.

MSX
AMSTRAD
SPECTRUM



KNIGHT TYME

La tercera de la serie de aventuras Magic Knight, se encontró a sí mismo transportado al siglo 25 abordo de la nave estelar PISCIS. El juego utiliza un sistema mejorado de animación, que fue utilizado por primera vez en Spellbound. ¿Será éste el fin de Magic Knight?.

SERIE M.A.D.: P.V.P. 1.100 PTAS.

AMSTRAD



RADZONE

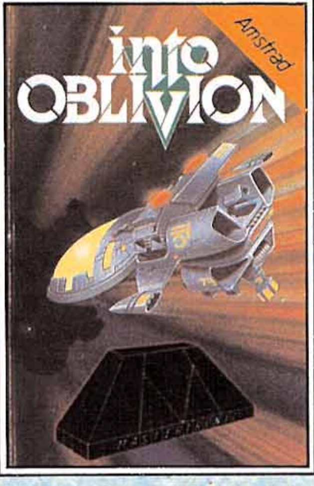
El equipo de colonización casi había terminado su tarea cuando un reactor nuclear alcanzó un estado crítico y la base tuvo que ser abandonada. Tú estas abajo todavía para volver a hacer el planetoide seguro.

AMSTRAD
COMMODORE



THE LAST V-8

En cualquier otro coche no tendrías ninguna oportunidad; en el último V-8 la supervivencia es posible (a lo mejor ...) Sintetizador de voz, perfecto Scroll de 360°, tema musical a tres voces, gráficos futuristas excelentes.

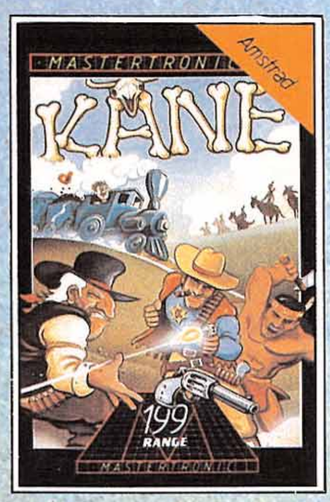


AMSTRAD

INTO OBLIVION

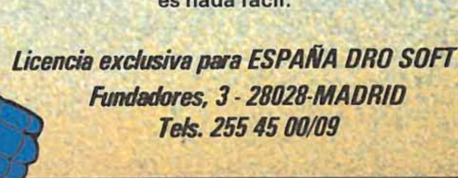
Después de la destrucción del vil ordenador que gobernó una vez en la Galaxia, debes buscar el único planeta seguro para evitar a los sádicos andróides que han sido programados para volatizarte.
Con 2.500 pantallas, tu tarea no es nada fácil.

AMSTRAD
COMMODORE



KANE

En el Oeste no caben las palabras, sino la Acción, la Rapidez y la Puntería.



Todo lo que te hace falta para suscribirte



... y este cupón

Recorta o copia este cupón y envíalo a Hobby Press, S. A. Apartado de Correos 232. Alcobendas (Madrid).

Deseo suscribirme a la revista MICROMANIA durante un año (11 números), al precio de 3.475 ptas.

Apellidos ______________________________

Nombre ______________________ Fecha de nacimiento ____________

Domicilio ______________________________

Localidad ______________ Provincia ______________

Código postal ________ Teléfono ____________ Profesión ____________

Fecha y firma

Forma de pago:

☐ Contra reembolso (supone 75 ptas. de gastos de envío)

☐ Mediante tarjeta de crédito ☐ VISA, ☐ MASTER CHARGE, ☐ AMERICAN EXPRES

N.° de la tarjeta ______________

Fecha de caducidad de la tarjeta ______________

☐ Mediante talón bancario adjunto a nombre de Hobby Press, S. A.

☐ Mediante giro postal n.° ______________

Rellena ahora mismo este cupón y benefíciate de todas las ventajas de ser suscriptor.

Director Editorial
José I. Gómez-Centurión

Director Ejecutivo
Gabriel Nieto

Asesor Editorial
Domingo Gómez

Redactora Jefe
África Pérez Tolosa

Diseño
Rosa M. Capitel
Cristina Gómez

Redacción
Pedro Pérez, Amalio Gómez,
J.M. Lazo,
Alejandro Júlvez,
Marcos Ortiz
J. J. García
José González

Secretaría Redacción
Carmen Santamaría

Fotografía
Carlos Candel
Chema Sacristán

Dibujos
Javier Igual
F. L. Frontán
Javier Olivares
José Antonio Calvo
J. M. López Moreno

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino

Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Jefe de Producción
Carlos Peropadre

Jefe de Publicidad
Concha Gutiérrez

Secretaría de Dirección
Pilar Aristizábal

Suscripciones
M.ª Rosa González
M.ª del Mar Calzada

Redacción, Administración y Publicidad
Ctra. de Irún km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 72

Dto. Circulación
Paulino Blanco

Distribución
Coedis, S. A. Valencia, 245
Barcelona

Imprime
COBRHI

Fotocomposición
Novocomp, S. A.
Nicolás Morales, 38-40

Fotomecánica
Proinsa

Depósito legal: M-15.436-1985

Representante para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay, Cía. Americana de ediciones, S.R.L. Sud América 1.532. Tel.: 21 24 64. 1290 BUENOS AIRES (Argentina).

Se solicitará control OJD



Año II. N.º 17. Noviembre 1986. 325 Ptas. (Incluido IVA)



LO NUEVO. Página **10**

UTENSILIOS Y CACHIVACHES. Página **24**

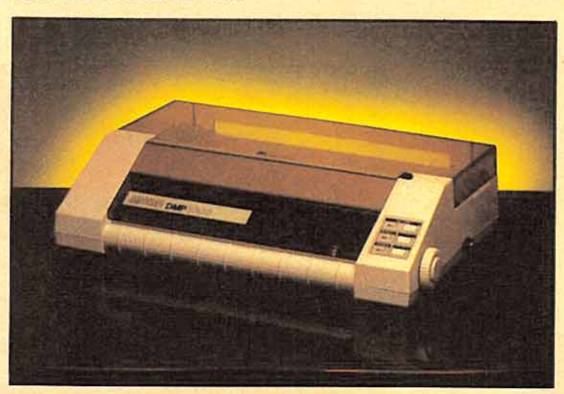


PATAS ARRIBA. Página **44**



DE AQUÍ

IMPRESORA DMP 3000 PARA AMSTRAD



Igual que ocurría antes en el Amstrad ocurre ahora en el Spectrum. Día tras día aparecen nuevos periféricos destinados a formar parte de la gran familia de este popular ordenador.

La DMP 3000 es un nuevo miembro con una serie de prestaciones que podríamos calificar en el tipo standard o, lo que es lo mismo, recomendada para usuarios medios que no tengan mucha prisa por imprimir, pero que estén interesados en una buena calidad de impresión. Sus características más importantes son las siguientes:

— Velocidad en caracteres normales de 105 cps (52 cps si se trata de letra con doble impresión).

— Seis tipos de letras.

— Número de columnas (80, 40, 132 y 66).

— Interface Centronics.

Con los adecuados interfaces es también compatible con el Spectrum y el Commodore.

GEM PARA AMSTRAD PC

GEM, una de las compañías más prestigiosas en cuanto a lo que al software de utilidades se refiere, acaba de presentar un nuevo lote de programas compuesto por nueve títulos.

Los programas son los siguientes:

Write: un procesador de textos muy potente y rápido.

Draw: un revolucionario diseñador de gráficos que permitirá realizar los más complejos dibujos.

Word Chart: para organizar, titular y presentar tus escritos con una gran variedad de caracteres profesionales.

Graph: que permite producir gráficos profesionales y de alta calidad.

Diary: para crear tu propia agenda.

Font Editor: su función es diseñar supercaracteres a tu medida.

Programers Toolkit: para adaptar gran cantidad de útiles o interfaces para utilizar otros programas GEM.

Draw Business Lybrary: almacenar las creaciones realizadas por el Word Chart o Draw.

Fonts and Drivers Pach: sacar el máximo rendimiento a tu impresora o plotter.

AMSTRAD PC 1512



La casa Amstrad sigue lanzando al mercado nuevos productos. En esta ocasión se trata de un ordenador tipo PC, compatible IBM.

El nuevo Amstrad posee 512 Kbytes de RAM en la configuración básica, ampliables a 640 K. El microprocesador elegido es el 8086 de Intel, de 16 bit y con una velocidad de 8 MHz, lo que le da una velocidad superior a los demás compatibles, el teclado profesional con 85 teclas, incluyendo las de función y el numérico; monitor monocromo (opcional color) antirreflejos de 16 colores unidad de disco de 360 k; reloj de tiempo con calendario y batería, interface serie RS 232 C paralelo, ratón, tres slots de expansión, port de joystick y altavoz con regulador de volumen.

Entre las características del software, se incluye un sistema operativo MS-DOS 3.2, sistema operativo DOS PLUS de digital research, GEM de digital desktop, GEM paint de digital research y Basic 2 de locomotive software, operando en el entorno GEM.

Este monstruo del bit costará en Inglaterra aproximadamente 90.000 ptas. en su configuración básica. Y el modelo más avanzado, incluyendo un disco duro de 20 megas, monitor en color y unidad de disco floppy, oscilará alrededor de las 240.000 ptas.

La revolución.

LOS PERIFERICOS DE KEMPSTON

KEMPSTON MICROELECTRONICS va a lanzar una serie de periféricos que corresponden a una nueva línea de actuación con productos destinados a los ordenadores Amstrad, IBM, y Commodore.

Para los Amstrad 464/664/6128 acaba de salir un ratón y para el 8256, un interface con su correspondiente joystick.

También los usuarios de Commodore 64 K y 128 K tendrán oportunidad de disponer de un nuevo ratón basado en el sistema empleado por el IBM PC.

A pesar de todo ello, nos han asegurado que la compañía no abandonará su conocida línea de fabricación de productos para Spectrum, y mucho menos ahora que acaba de aparecer el Spectrum Plus + 128.



FUNDAS PROTECTORAS

Microsoft-hard, S. L., acaba de lanzar un juego de fundas con la finalidad de proteger el ordenador y cuyas características principales, aparte de su gran calidad, es que posee la ventaja de colocarse sin necesidad de desconectar el ordenador. Estas fundas protectoras, y dependiendo de los distintos modelos, disponen de las correspondientes aberturas para los cables y conexiones, por lo cual cumplen totalmente su función práctica.

Se pueden conseguir en tiendas especializadas y grandes almacenes. Para más información, dirigirse a: Microsoft Hard. S. L. Cartagena, 230, 1.º 1.ª A. 08013 Barcelona. Tel. (93) 384 04 08.

LA NUEVA ERA DE INVESTRONICA

Investrónica, una de las compañías distribuidoras de ordenadores más importantes de nuestro país ha decidido explorar el complicado mundo de los ordenadores profesionales.

Primero con Atari y ahora con el nuevo Inves PC, un compatible IBM pensado para adaptarse a las nuevas necesidades del mercado informático, la compañía entra en una *nueva línea* de actuación, que es a la vez también una *nueva línea* de precios. Porque si bien no se puede considerar noticia que salga al mercado un compatible IBM, sí lo es cuando éste sale por un precio de venta al público, excluido IVA, de 99.900 ptas. en su configuración más básica.

Esta está formada por el Inves PC 256 X con 256 K de memoria, microprocesador 8088 de 4.7 MHz, teclado castellano, unidad de disco de 360 K, interface para impresora e interface para monitores monocromáticos.

Los que prefieran 640 K de memoria y la incorporación de un monitor monocrono de fósforo verde, tendrán que pagar 139.900 ptas. por el modelo, Inves PC 640 X.

Y, finalmente, para aquellos que quieran mucha más capacidad, ha salido el modelo Inves PC 640 A, que incorpora una unidad de disco de 1.2 Mb y un disco duro de 20 Mb, todo ello por un precio de 425.000 ptas.

Pero aquí no acaba la historia, ya que simultáneamente a este lanzamiento han aparecido en el mercado los Inves 100 HF, CD-300 HF y CD-200, y en esta ocasión no se trata de ordenadores, sino de dos cadenas HIFI y un compact disc cuyas características y precios quedan como siguen:



INVES 100 HF	INVES CD-300 HF	INVES CD-200
Amplificador y ecualizador Cinco bandas	Amplificador Ecualizador 5 bandas	Tres segundos de búsqueda Programa de hasta 15 cortes musicales
Sintonizador AM/FM Platina doble cassette	Sintonizador digital Compact disc	Mando de búsqueda por índice
Plato automático	Platina doble cassette	Indicadores de tiempo total de música o canción. Salida de auriculares.
PVP (incluido IVA) 29.900	PVP (incluido IVA) 89.900	PVP (incluido IVA) 49.900



Desde luego, se trata de una muy buena oferta.

INTERFACE MIDI PARA SPECTRUM

Si te gusta la música y quieres obtener mayores posibilidades sonoras de tu Spectrum 48/128 K, con este nuevo Interface Midi diseñado por Cheeta podrás hacerlo.

El Midi es un interface cuya utilidad reside en que, gracias a él, se puede conectar cualquier tipo de instrumento musical al ordenador (teclados, sintetizadores...), y obtener unas interesantes posibilidades sonoras. De esta forma se puede, por ejemplo, grabar ritmos para ser utilizados como acompañamiento, o guardar en memoria cualquier melodía deseada. Este Interface Midi de Cheeta está especialmente diseñado para Spectrum y posee unas excelentes prestaciones para lo reducido de su precio.

ALINEADOR DE AZIMUTH PARA CABEZALES DE CASSETTE DE AMSTRAD

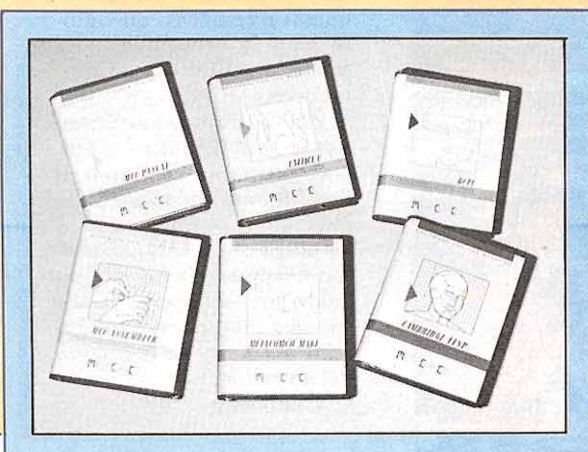
La compañía Interceptor Micro's ha sacado a la venta en Inglaterra un programa especialmente diseñado para facilitarnos el engorroso trabajo que supone el ajuste de Azimuth en los cassettes.



El programa saldrá al mercado acompañado de un manual para un perfecto manejo, un destornillador y unas pequeñas plantillas de papel.

La cinta contiene también un juego para realizar las pruebas necesarias y comprobar el buen funcionamiento de las cabezas una vez alineadas.

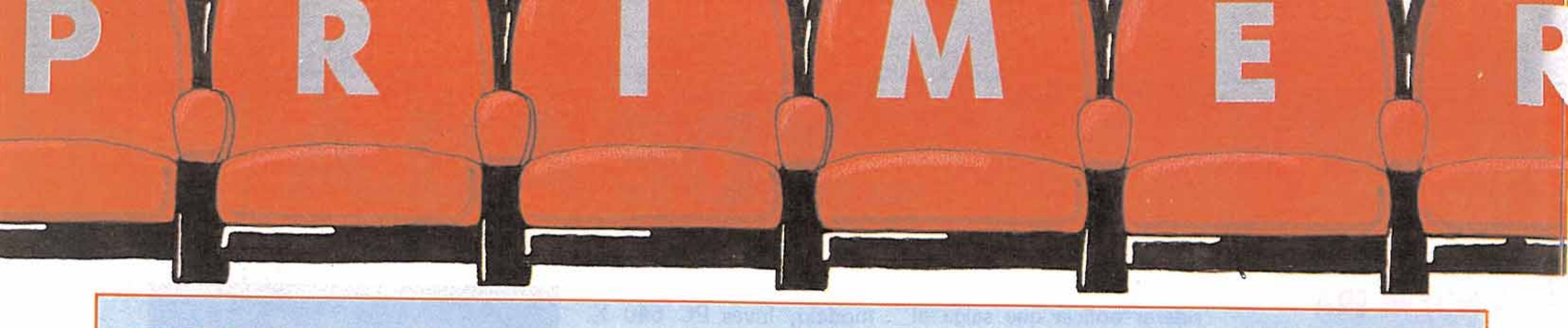
Esperamos que aparezca dentro de poco en nuestro país. Algo así ya había sido comercializado para otros ordenadores, como es el caso del Spectrum y el Commodore.



EL SOFTWARE DE ATARI

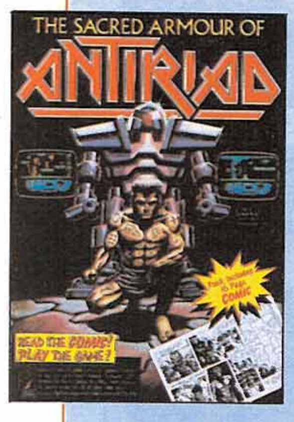
El Atari, que no empezó con demasiado software en nuestro país, está nutriéndose en la actualidad de un gran número de nuevos productos. Metacomco, por ejemplo, acaba de sacar un importante paquete de software con seis programas que vienen a potenciar aún más las posibilidades de este potente ordenador y que son concretamente el MCC Pascal, un compilador de C llamado Lattge C, el BCPL, un Macro ensamblador, el Metacomco Make y un compilador de LISP.

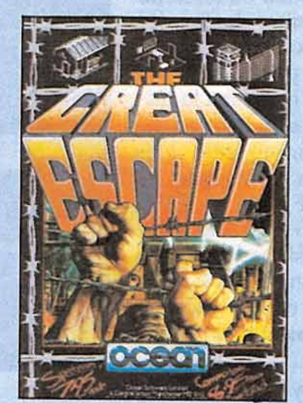
A ver si sigue la buena racha.



LOS MIL Y UN PROGRAMAS DE ERBE

La gran avalancha de Erbe ya ha llegado y lo ha hecho una vez más por la puerta grande, con una serie de nuevos títulos, variados, diferentes y con importantes expectativas de copar muy pronto los primeros puestos de las listas de éxito.





Superdiez, por ejemplo, es el nombre que llevará un nuevo paquete de software compuesto por una serie de programas que ya han sido éxito durante este año. Su precio, 3.995; y la gran novedad, que no irán grabados en una sola cinta por las dos caras, nada de eso. Los diez programas que integran el paquete se venderán conjuntamente, pero cada uno de ellos con su carátula y funda original, es decir, tal y como se comercializaron en su día.

La cinta tendrá cuatro versiones para Spectrum, Amstrad, Commodore y MSX. Con títulos tan conocidos en el caso de Spectrum y Amstrad como Exploding Fist, Turbo Sprit, Rock and Lucha, Zorro, Three Weeks in Paradise, Profanation, Saboteur, Cauldron II, Bruce Lee, y Spy Hunter, en el caso de Spectrum, y Raid Over Moscow, en el de Amstrad. Profanation, además, es un estreno en este ordenador.

Los usuarios de Commodore dispondrán de otros diez conocidos juegos: Beach Head II, Goonies, Critical Mash, Spy Hunter, Zorro, Saboteur, Uridium, Superzaxxon, Exploding Fist y Fighting Warrior. Los de MSX, por su parte, también disponen de un suculento menú: Alien 8, Knight Lore, Gunfright, Night Shade, Jack and the Niper y Bounder, entre otros.

El lanzamiento está previsto para mediados de este mes.

Otras novedades importantes son los nuevos programas de US. GOLD para esta campaña navideña: el Cyberun y Dan Buster (MSX), Silent Service (Spectrum, Amstrad y Commodore) y Master of de Universe (Spectrum, Amstrad, Commodore y MSX). Este último basado en los famosos personajes infantiles.



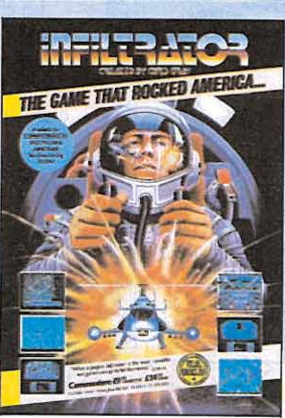
Es importante resaltar la llegada de otros tres nuevos productos amparados por US. Gold, Breakthru (para Amstrad) por ejemplo, es un arcade a prueba de nervios, en el cual con ayuda de un vehículo deberemos evitar una guerra, asediados por helicópteros, tanques, jeeps, lanzaminas y un sinfín de enemigos ansiosos de destrucción.

Infiltrator (para Spectrum, Commodore y Amstrad) es un juego muy completo en el que tendremos que dirigir primero un helicóptero hasta la base enemiga y después realizar una operación de sabotaje. Viene precedido de un enorme éxito en los EE.UU.

El tercer juego se llama Revolution y ha sido desarrollado por unos viejos conocidos, la compañía Vortex. Es un programa de estrategia algo rarillo del que todavía sabemos muy poco. Habrá que estudiarlo más detenidamente.

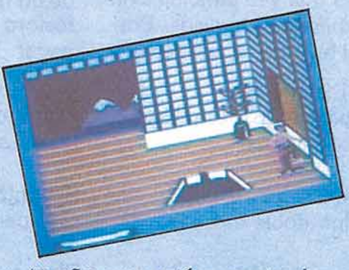
Este mes estará disponible también La Armadura Sagrada de Antiriad, la última producción de Palace Soft, que ya se perfila con uno de los éxitos más importantes de este año que está a punto de concluir.









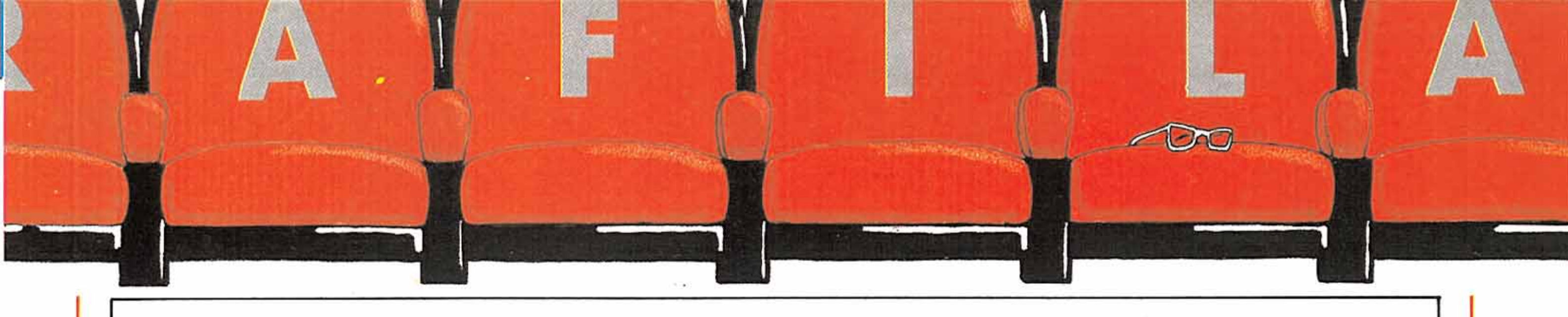


Por su parte, Ocean prepara la gran ofensiva que, una vez más, también vendrá de la mano de Erbe. Y lo hace además con otros juegos que ya hemos adelantado en números anteriores con algunas versiones de películas: Higlander (más conocido como Los Inmortales). The Great Escapade (La Gran Escapada) y Cobra (la última película de Sylvester Stallone). Todos ellos estarán disponibles muy pronto en Spectrum, Amstrad y Commodore. The Great Escapade está muy en la línea «knightloriana».

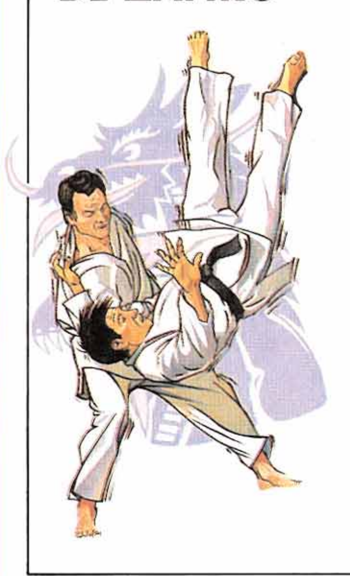
Una de las grandes novedades va a ser Gauntlet, el juego más popular de las máquinas recreativas, que ahora ha sido versionado para Spectrum, Amstrad y Commodore.

Para terminar por este mes, dos juegos: Thanatos, el último programa de Durell, y dos nuevas creaciones de Hewsom Comsultants, Exploding Fist II y el popularísimo personaje de los dibujos animados, el Inspector Gadjet, que muy pronto entrará a formar parte de la historia del software.

¡Casi nada!



LA CAMPAÑA DE ZAFIRO



El crudo invierno ya ha llegado, y como todos los años todas las empresas de software se preparan para afrontar la nueva campaña navideña, en la que unos y otros luchan por vender más que nadie.

Y Zafiro, que es consciente de esta enorme competencia, ya ha preparado un avance de nuevos productos dispuestos a ganarse un puesto de privilegio en el mercado de software.

Podemos empezar con una versión de un juego muy popular de Spectrum, que esta vez llega hasta los usuarios de Amstrad nos estamos refiriendo al programa de Donmark, Gladiator.

Otra de las novedades importantes es TT Racer, un juego de carreras de motos donde podremos competir en doce de los circuitos más importantes del mundo. Aporta como novedad el que no tenemos que dirigir la moto desde fuera sino que lo haremos como si estuviéramos subidos en ella.

Dinamite Dan II, segunda parte del conocido arcade Startricke II (para Amstrad), Action Reflex, Mounlight Madnes y Tai Boxing (para Spectrum, Amstrad, Commodore y MSX) componen otro grupo importante de los nuevos lanzamientos de este invierno.

Pero la cosa no acaba aquí, porque Paper Boy, 1942 e Icary Warriors son otros tres productos que vienen a engrosar el ya extenso catálogo de ZAFIRO para estas fechas.



Sin embargo, por encima de todos estos títulos, los que más destacan son dos juegos llamados a convertirse en próximos números uno, estamos refiriéndonos, claro está, a Commando II y Trivial Pursuit, este último con la gratificante noticia de que va a ser traducido íntegramente al castellano.

Que ustedes lo pasen bien.

FAIRLIGHT II PARA SPECTRUM 128 Y 48 K

Gran lanzamiento a la vista: la continuación de la maravillosa historia comenzada en Fairlight. Si aquel juego que The Edge lanzó al mercado hace ya algún tiempo fue uno de los mejores programas del año, este Fairlight II puede llegar incluso a superarle en calidad y adicción.



El juego está especialmente diseñado para el Spectrum 128 K, pero también podrá ser adquirido en dos partes para los 48 K. Las correspondientes versiones para Commodore y Amstrad tardarán aún algún tiempo en aparecer, y no es probable que lo hagan hasta después del verano del año próximo.

Los usuarios de Spectrum podrán, disfrutar esta nueva maravilla muy pronto.



FIRELOARD

Estamos ante una nueva y apasionante aventura arcade, Fireloard, un juego de Hewson Consultants.

El juego tiene unos buenos gráficos, es muy complejo y está en la línea de aventura de los productos de Ultimate, pero esta vez con una concepción completamente distinta en lo que a gráficos se refiere y, dicho sea de paso bastante más agradable y variado de jugar.

Nuestra misión es la de recoger cuatro objetos en un ambiente hostil, situado en una ciudad medieval y con el aliciente de un juego entretenido, bonito y lleno de emoción en cada fase.

Un buen programa.

MIAMI DICE, LO ULTIMO DE BUG-BYTE

Bug-Byte, compañía de software con historia en el mundo del software, ha anunciado la aparición en el mercado para la presente temporada de otoño del programa Miami Dice.

Este juego (nada tiene que ver con la popular serie de televisión Miami Vice), simula en el ordenador el desarrollo de una partida de dados al estilo americano.

En él se nos ofrece la posibilidad de elegir a los jugadores de entre un menú formado por ocho personajes y, tras hacer rodar al hexaedro numerado, comenzar a disfrutar de los abatares de una partida animada.

Miami Dice está disponible por el momento para Spectrum y Commodore, aunque próximamente será editada la versión correspondiente para Amstrad.

NOVEDADES DE BUBBLE BUS PARA SPECTRUM, AMSTRAD Y MSX

La compañía Bubble Bus nos tiene preparada una interesante gama de productos cuyo lanzamiento tendrá lugar en el transcurso de las próximas semanas.

Entre ellas se incluyen tres novedades y una reposición. La reposición corresponde a la versión para Atari y MSX del excelente arcade Starquake, el cual estará disponible un poco más tarde, quizá para las próximas navidades.

Para Amstrad, dos nuevos títulos: Classic Axiens y Ultra Moon, este último disponible sólo en disco. Ultra Moon es un programa monitor para los Amstrad CPC en el que se incluyen más de cincuenta comandos diferentes y menús de ayuda que facilitarán y mejorarán las posibilidades del nuevo ordenador.

Para Spectrum también tiene reservada su correspondiente novedad: Ice Temple, un emocionante y bonito arcade.

STRIKE FORCE COBRA

Spectrum
Pirahna

Un malvado genio criminal, conocido simplemente con el nombre de «El Enemigo», ha desarrollado un sistema mediante el cual puede dominar las computadoras del mundo entero dedicadas al control de la defensa. Para organizar un holocausto en la Tierra le basta con ejecutar su programa y en unos segundos el mundo entero quedará completamente destruido.



Pero la población del globo no puede rendirse antes de comenzar a luchar. Por eso han creado, o mejor dicho, han organizado un comando formado por los mejores especialistas en todas las ramas militares y del espionaje (guerrilleros, GEO, revolucionarios...), de entre los cuales tendremos que seleccionar un equipo formado por cinco miembros que se ajusten más a nuestras necesidades y estrategia.

La misión; entrar en la fortaleza de El Enemigo, burlar los complejos mecanismos de defensa y destruir el ordenador. El éxito depende de muchos factores; la habilidad de los comandos, la suerte, pero sobre todo será imprescindible el organizar un buen trabajo en equipo, el que cada uno de los miembros cumpla con su parte del cometido para que sus compañeros puedan continuar la misión en mejores condiciones.

Strike Force Cobra es, pues, un juego en el que debemos combinar en su justa medida la habilidad y la estrategia, la acción y la inteligencia.

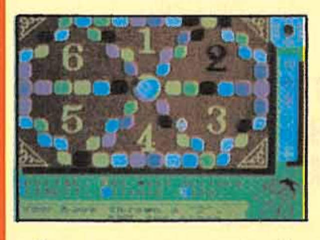
Strike Force Cobra no es un juego fácil, en absoluto, pero debido a lo atractivo de sus gráficos, al dinamismo con el que se desarrolla la acción y a esa propia dificultad, que hace que vayamos ganando poco a poco adición, el programa resulta de una muy buena calidad. A buen seguro que gustará a muchos y entusiasmará a otros.

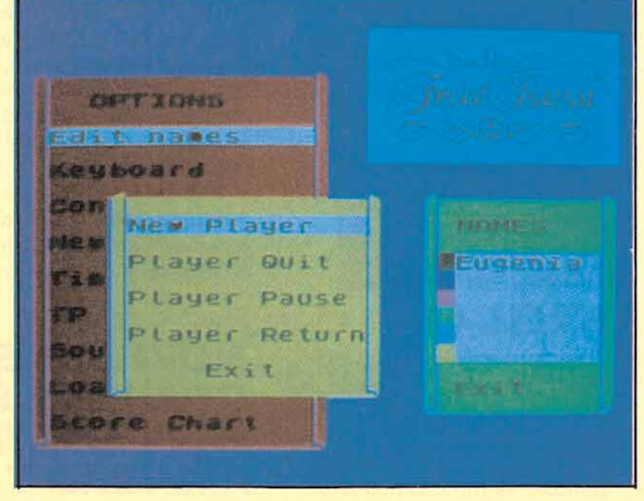
Adicción	•	•	•	•	
Gráficos	•	•	•		
Originalidad	•	•	•		
Valoración	•	•	•		

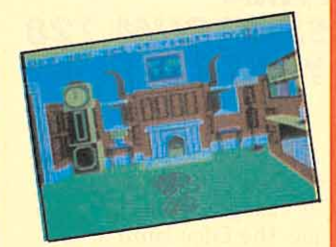
TRIVIAL PURSUIT

Spectrum/Amstrad/Commodore
Domark

Sensacional. Chapó. Hay que descubrirse ante los programadores de Domark, quienes han conseguido mejorar enormemente un juego de tablero que parecía inmejorable.









Suponemos que casi todos conoceréis ya, en qué consiste este divertido e interesante juego llamado Trivial, pero por si acaso queda por ahí algún despitadillo, lo explicaremos un poco por encima. Básicamente consiste en contestar preguntas. Preguntas de seis temas diferentes: ciencia, literatura, entretenimiento, deporte, geografía e historia, que se reparten por un casillero elíptico. La misión estriba en caer en las casillas señaladas con una corona y, respondiendo adecuadamente a estas preguntas, obtener una corona de cada tema. El desarrollo en sí es bastante sencillo, pero las preguntas de este juego ponen en apuros hasta al más pintado, por lo que cualquier miembro de la familia puede participar, siempre y cuando tenga unos conocimientos mínimos y ganas de divertirse.

Aunque sobre el tablero Trivial Pursuit resulta ya bastante entretenido, Domark ha conseguido crear un juego más variado y sorprendente. Esto ha sido posible gracias a que han sabido aprovechar a la perfección las posibilidades de imagen y sonido del ordenador, incluyéndose en los cuestionarios famosas melodías o imágenes referidas a un tema en concreto. De esta forma se ha logrado romper un poco la monotonía de la simple lectura de la pregunta y se ha ganado mucho en adicción al tener que estar pendientes en todo momento de lo que pueda «salir» del ordenador.

Un excelente juego que aparecerá en España en versión castellana.

Adicción	•	•	•	•	
Gráficos	•	•	•		
Originalidad	•	•	•	•	
Valoración	•	•	•	•	•

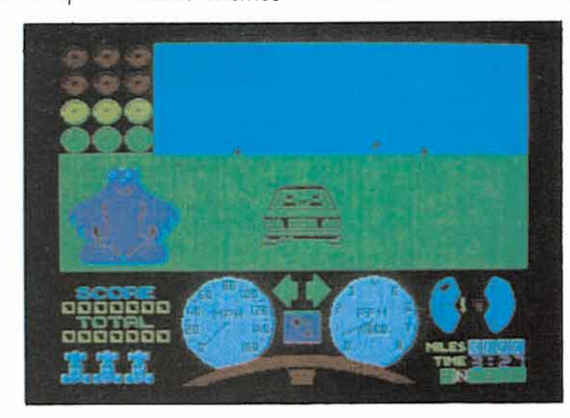
NIGHTMARE RALLY

Spectrum
Ocean

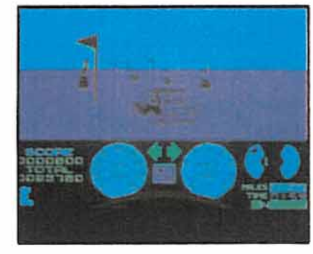
Los coches siempre han sido un elemento muy tratado por los programadores a la hora de hacer sus juegos y podríamos citar muchos y muy buenos programas cuyo principal protagonista es el consabido vehículo de cuatro ruedas. Sin embargo, a pesar de ser un tema tan socorrido y explotado, Ocean ha conseguido realizar un juego que aún consigue despertar nuestro interés.

Nightmare Rally es un juego, dentro de su ámbito, bastante original, ya que tanto sus aspectos gráficos como los de la propia técnica de juego han sido muy pocas veces vistas en nuestro ordenador.

La principal diferencia en cuanto al diseño y confección de pantallas que presenta Nightmare Rally es que aunque nos muestra la tradicional perspectiva al estilo «Bandera a Cuadros», es decir con la visión frontal del recorrido, tal y como la veríamos en un coche de verdad, el punto de mira está situado detrás del nuestro propio vehículo, con lo que se nos permite ver las maniobras y piruetas que nosotros mismos realizamos, y el juego gana enormemente en espectacularidad.



Por otra parte, en lugar de desarrollarse todo el recorrido en un mismo escenario o circuito, vamos variando éstos a medida que consigamos llegar hasta la meta con las mínimas condiciones técnicas requeridas. Generalmente los recorridos



suelen ser campo a través, y nunca debemos competir con otros vehículos, lo que debemos es correr en contra del reloj tratando de causar los menos desperfectos posibles en nuestro vehículo.

Un gran juego variado, entretenido y adictivo que volverá a poner de moda a los coches cibernéticos.

Adicción	●	●	●	
Gráficos	●	●	●	
Originalidad	●	●	●	●
Valoración	●	●	●	●

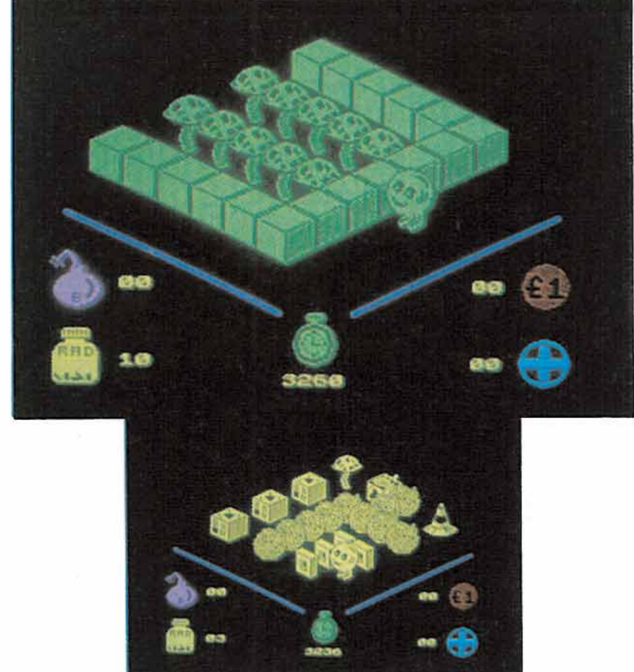
MOLECULE MAN

Spectrum/MSX
Mastertronic

El hombre molécula ha sufrido un horrible percance y ha quedado atrapado en el interior de un enorme laberinto. Esto, de por sí, ya puede suponer un serio inconveniente, pero la dificultad se acrecenta aún más al haberse ocasionado un escape de radiación y disponemos de muy poco tiempo para escapar antes de acabar desintegrados por completo. Por suerte para todos, existen algunos antídotos repartidos por las pantallas, pero que presentan el inconveniente de que hay que pagar por ellos, por lo que el dinero, que también nos iremos encontrando en el camino, tendremos que administrarlo convenientemente para adquirir dichas pastillas o unas bombas que nos serán imprescindibles para volar ciertos muros con el fin de encontrar una salida.

Molecule Man es, tanto en su concepción, gráficos y desarrollo, el prototipo de arcade. Sólo con ver las fotografías correspondientes a sus pantallas os podéis hacer una idea bastante aproximada de cómo transcurren las cosas en el juego: muñeco que recorre cientos de enrevesadas pantallas recogiendo los elementos necesarios que le permitirán ir sobreviviendo. El juego, como tantos otros de su especie, entre los que no destaca ni por encima ni por abajo, posee unos gráficos de una calidad mediana y puede resultar entretenido, sobre todo para aquellos que no estén acostumbrados a este tipo de programas.

Algo muy interesante que posee el juego es que, al final de





la cinta, aparece otro programa que nos permite variar ligeramente la confección de las pantallas y escenarios originales. Un buen detalle que le hace ganar muchos puntos.

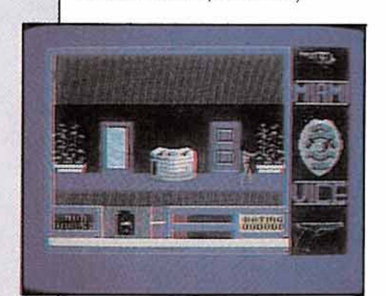
Adicción	●	●	●	
Gráficos	●	●	●	
Originalidad	●	●	●	
Valoración	●	●	●	

MIAMI VICE

Commodore

Ocean

No podía fallar. Una serie televisiva de tanto éxito en todo el mundo no podía quedarse sin su correspondiente versión para ordenador. Y como en muchas otras ocasiones, Ocean ha sido la compañía que se ha aventurado a llevar a cabo tan importante proyecto (previo desembolso de una buena cantidad de dólares por hacerse con los derechos exclusivos, suponemos).



El resultado final ha sido un programa aceptable, y que a pesar de su no excesiva brillantez, seguramente supondrá uno de los mayores éxitos de la temporada.

El argumento de Miami Vice sucede de la siguiente manera. Crockett y Tubbs han averiguado gracias a sus múltiples contactos, que un importante alijo de drogas va a llegar a la ciudad. Los soplones no han facilitado demasiados detalles, pero se sabe que llegará vía marítima y que estará en el puerto alrededor de la medianoche del domingo. No es mucho, pero suficiente como para empezar con las pesquisas necesarias.

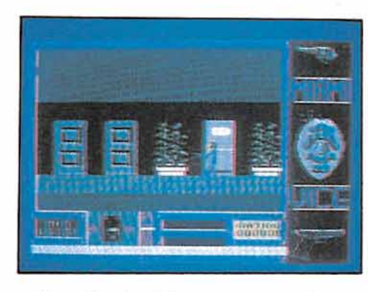
Lo que tendremos que hacer es recorrernos la ciudad visitando los tugurios más frecuentados por los «camellos» del lugar. Poco a poco tendremos que ir encontrando más pistas para llegar hasta los altos cargos de la mafia, quienes poseen una información más sólida y veraz.



Pero ésta no será una tarea fácil. Las calles de Miami no son una feria, ni los traficantes están dispuestos a dejarse convencer fácilmente. Los peligros se esconden tras cada esquina, y nuestros confidentes necesitarán algo más que buenas palabras para soltar su información. Siempre que recorramos la ciudad en nuestro rápido coche, o nos encontremos en el interior de algún garito, tendremos la necesidad de hacer uso de nuestras armas para defendernos de los ataques de la mafia y para detener a los sospechosos.

Miami Vice es, como habréis podido deducir, un juego en el que se entremezcla la acción con la estrategia y con la habilidad para conducir un vehículo por las transitadas calles de la ciudad. El resultado es un juego ameno divertido a ratos.

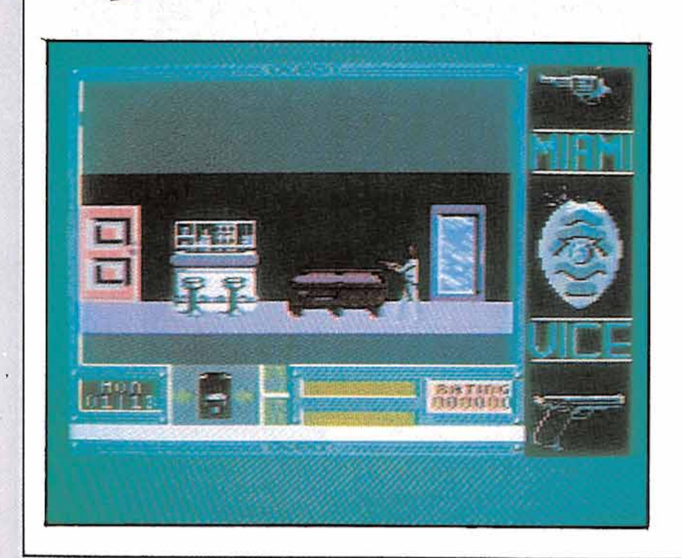
Pero tambíen es un juego largo y difícil de jugar, y necesitaremos buenas dosis de paciencia para ir visitando incansablemente los lugares donde pueden encontrarse los sospechosos, quienes no siempre estarán en el lugar deseado y nos contarán todo lo que queramos saber.



En el ineludible apartado del aspecto gráfico, diremos que se ha cumplido perfectamente con lo que se esperaba de él.

Es fácil cogerle el vicio a Miami Vice.

Adicción	●	●	●	●
Gráficos	●	●	●	●
Originalidad	●	●	●	
Valoración	●	●	●	●





SPEED KING

Amstrad/Commodore
Mastertronic

Un nuevo juego de simulación deportiva. Esta vez le toca el turno al apasionante deporte del motociclismo. Elegir un tema así es siempre una garantía de éxito. ¿Quién puede negarse a subir a uno de esos pequeños monstruos de dos ruedas y ponerse en unos segundos a velocidades de cerca de 100 millas por hora? Y todo eso sin tener en cuenta que si sufrimos una aparatosa caída o un duro accidente no tenemos más que volver a pulsar la tecla de inicio...

Lo único que se exige a este tipo de juegos es que posean una calidad mínima y un tanto de realismo. Y Speed King posee ambas características, y en exceso. Speed King es un excelente programa de simulación, ya que tanto por sus buenos movimientos como por la correcta realización de sus gráficos, consigue crear una muy buena sensación de velocidad. Recomendado a los seguidores de Aspar o Sito, quienes, seguramente, se lo pasarían en grande con este excelente programa.









Adicción	●	●	●	●
Gráficos	●	●	●	
Originalidad	●	●	●	
Valoración	●	●	●	●

SPLIT PERSONALITIES

Amstrad
Domark

Split Personalities es un juego de puzzles. Nada más ni nada menos que un rompecabezas en el que tenemos que combinar adecuadamente las piezas para formar una imagen determinada. Pero, por supuesto, tiene sus detalles particulares.

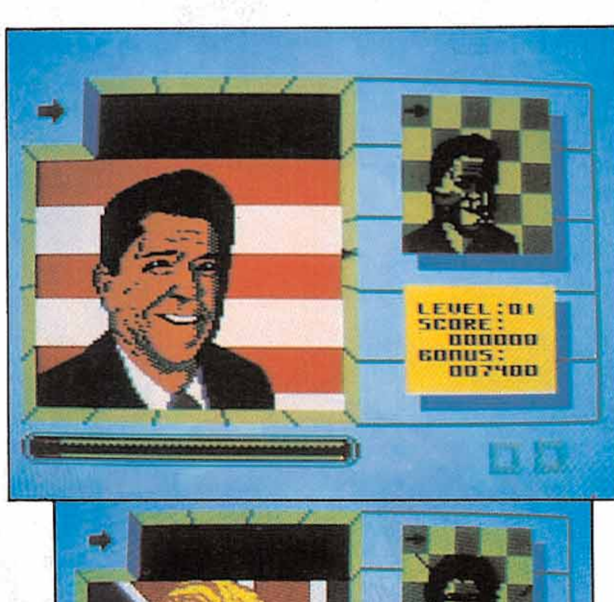




El más importante es que las figuras que hay que formar corresponden a rostros de los personajes más famosos del mundo: Reagan, Margaret Thacher, y otras personas relacionadas con el espectáculo y la política.

Pero no os creáis que os tenéis que limitar «simplemente» a mover de un lado a otro las piezas, pues de vez en cuando aparecen algunos entes extraños (banderas soviéticas en la escena de Reagan, Bombas...) que hacen que la dificultad crezca considerablemente, por lo que, además de tener vista para hacer rápidamente los puzzles, necesitaremos habilidad para quitarnos de encima todos estos impedimentos.

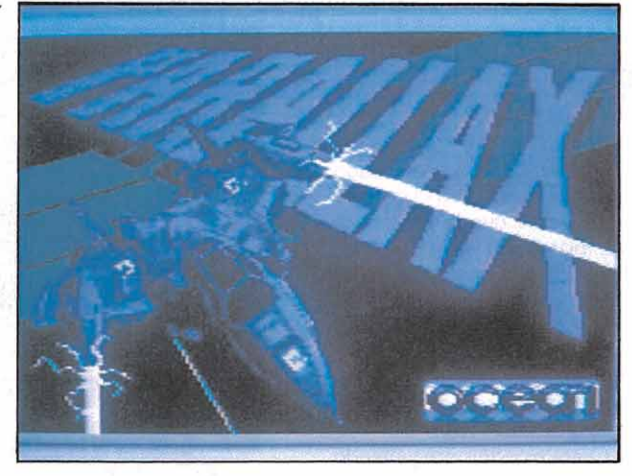
Un excelente programa para los amantes de los rompecabezas o una buena manera de empezar a aficionarse a ellos.

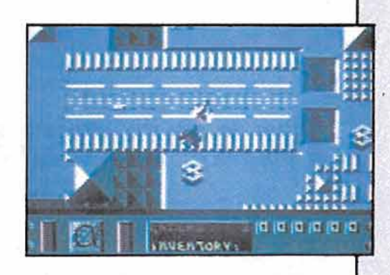


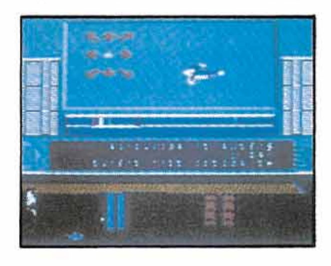
Adicción	●	●	●	●
Gráficos	●	●	●	
Originalidad	●	●	●	●
Valoración	●	●	●	●


¿TE GUSTARIA SER UN HEROE?
RECORTA ESTA ESTRELLA Y ENVIALA A SERMA CON TU NOMBRE Y DIRECCION. RECIBIRAS UN POSTER DE BIGGLES COMPLETAMENTE ¡¡GRATIS!!
VIAJA EN EL TIEMPO POR ESTA MULTIAVENTURA GRAFICA PARA ENCONTRAR Y DESTRUIR EL ARMA SECRETA ALEMANA.
AMSTRAD cassette - 2000 pts disco - 4000 pts
SPECTRUM 2000 pts
COMMODORE 2000 pts
Biggles
EN TODOS LOS CINES DE ESPAÑA DISTRIBUIDA POR C.B. FILMS.
¡VIVE LA PELICULA DESDE TU ORDENADOR!
Proximamente a la venta en la nueva Konami shop C/ Francisco Navacerrada 19
MIRRORSOFT
SERMA
Pídelo a SERMA C/. CARDENAL BELLUGA, 21. 28028 MADRID. Telfs. 256 50 06/05/04/03

PARALLAX







Commodore
Ocean

Cada día nos sorprenden más las increíbles posibilidades gráficas de este pequeño ordenador casero que responde al nombre de Commodore. Y la verdad es que cuando se carga en él un juego de auténtica calidad como este Parallax, los resultados saltan a la vista.

Normalmente, al primer vistazo, se puede ver cuando lo que tenemos en nuestras manos es un jueguecillo, un juego o un juegazo. Y nada más subirte a esta nave Parallax, te das cuenta de que no se trata de un programilla del montón.

Hasta el momento hemos conocido muchos juegos cuyo argumento es la simulación de naves que surcan los espacios ansiosas de hazañas y odiseas aéreas. Pero muy pocos alcanzan el realismo y calidad de éste. Muy pocos han sido los que han llegado a conseguir cotas altas de realismo y emoción (Superzaxon, Uridium...), y desde luego este Parallax está entre ellos, tanto por lo esencial de sus gráficos y movimientos, como por lo variado y completo de su desarrollo.

El juego nos coloca a bordo de una sotisficada nave con el fin de recorrer los cuatro mundos planos que completan nuestro sistema planetario, en busca de aliados para destruir un computador en el que se encuentran las órdenes para acabar con el mundo. Como en todo programa, el argumento es simplemente un adictivo más, pero con relativa importancia. Lo que de verdad cuenta en este caso es que el juego es una mezcla de trepidante acción (al más sofisticado estilo de matamarcianitos) y sentido estratégico, pues también tendremos que bajarnos en muchas ocasiones de nuestra nave para cumplir ciertas misiones de «a pie».

Un excelente arcade que dejará boquiabiertos a más de tres.

Adicción	●	●	●	●	
Gráficos	●	●	●	●	●
Originalidad	●	●	●		
Valoración	●	●	●	●	●

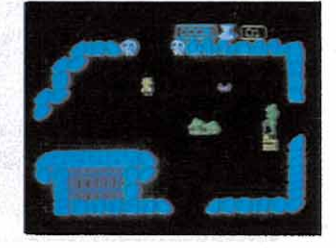
TOADRUNNER

Spectrum
Ariolasoft

El príncipe ha sido convertido en rana. Y ¿qué tiene que hacer el príncipe para dejar de ser rana y recuperar su apariencia normal? Encontrar a una princesita que le dé un beso. Y, ¿dónde se encuentra la princesita que ha de darle un beso? En lo más profundo de un oscuro y frío castillo. Y ¿por qué se encuentra la princesita en lo más profundo de un oscuro y frío castillo? Porque ha sido raptada por el Señor de las Piedras. Y ¿qué hay que hacer para rescatar a la princesita de las garras del malvado Señor de las Piedras? Encontrar al Señor de las Piedras y vencer al Señor de las Piedras. Y ¿cómo se puede encontrar al Señor de las Piedras? Hallando la manera de ir abriendo las puertas del castillo y eliminando a los guardianes de las puertas. Y ¿quiénes son los guardianes de las puertas? Pues son unos señores o unos monstruos que se ponen delante de las puertas del oscuro y peligroso castillo y no te dejan pasar. Y ¿qué hay que hacer para que te dejen pasar? Darle cosas. Y ¿qué cosas hay que darles? Pues mecheros, libros, pollos, jarras, llaves, corazones, gemas, pólvora, alubias, queso, espejos... Y, ¿a cada uno hay que darle una cosa? Sí, pero sólo la que le corresponde; si le das otra, puede enfadarse y matarte. Y, ¿es muy difícil averiguar qué es lo que hay que darle a cada uno? Sí, muy, muy difícil. ¿Te puedes tirar meses? Hasta años. Y, ¿qué más cosas pasan en este juego? Pues hay unas pantallas en las que tienes tres posibles salidas, dos de ellas poseen algún peligro mortal y tienes que elegir al azar una de ellas. ¿Y si te equivocas? Te mueres, aunque estés casi acabando el juego. Y ¿es un juego divertido? Bastante. ¿Y difícil? Mucho. ¿Y bonito? No está mal. ¿Y me lo vas a comprar? Ya veremos..., si te portas bien...







Adicción	●	●	●	●	
Gráficos	●	●	●	●	
Originalidad	●	●	●		
Valoración	●	●	●	●	

TRAPDOOR

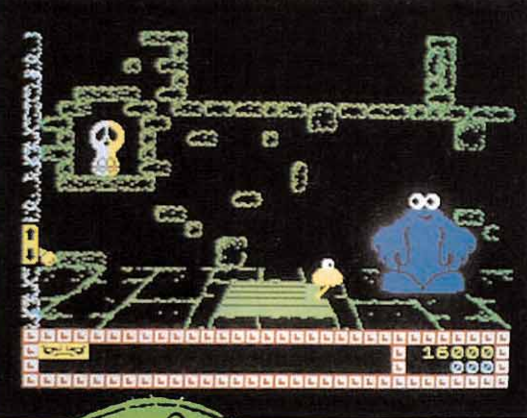
Arcade
Pirahna

The Trapdoor (la trampilla) es, sin duda, uno de los juegos más originales de cuantos han hecho aparición durante el transcurso de este año. Ha costado, pero parece que por fin se ha podido realizar un programa cuyo argumento nada tiene que ver con príncipes en busca de bellas damiselas, ni de superhéroes voladores, ni de arrolladores guerrilleros y, si nos apuráis, tampoco se trata de mantener ningún combate de cualquier extraña arte marcial. En Trapdoor somos un esclavo. Y, por tanto, nuestra única misión y objetivo es cumplir, rápida y eficazmente, los deseos de nuestro amo.

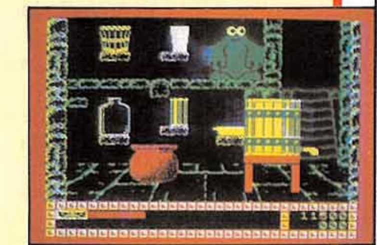
Nuestro invisible y hambriento dueño nos dará órdenes oportunas de lo que quiere que hagamos y nosotros sumisos obedeceremos. De todas formas no es un tirano demasiado malvado, pues todo lo que nos pedirá será que le cocinemos sus platos favoritos: gusanos hervidos, ojos en su salsa, sapos fritos, y toda una serie de exquisitos y sabrosos manjares. Nuestro cometido será, pues, recoger los bichos en cuestión y prepararlos convenientemente al gusto del señor.

Quizá os estéis preguntando que por qué entonces el nombre de La Trampilla. Muy sencillo: casi todos los animalejos se encuentran en el sótano, y en el instante que abramos la puerta, éstos comenzarán a salir de allí y se escurrirán por todo el castillo. Lo que ocurre es que no siempre saldrán los que nosotros queramos, sino que muchos otros tipos de monstruos pueden hacer repentina aparición y acosarnos, molestarnos e impedir nuestra humilde labor.

Pero además del argumento, The Trap Door tiene de original unos estupendos dibujos, llenos de simpatía y humor, los cuales poseen un considerable tamaño y parecen salidos de cualquier serie de dibujos animados. Un gran programa: divertido y original, y de verdad, de verdad, muy bueno.



RECOMENDADO MICRO Manía RECOMENDADO



Adicción	●	●	●	●	●
Gráficos	●	●	●	●	
Originalidad	●	●	●	●	●
Valoración	●	●	●	●	●

KNIGHT RIDER

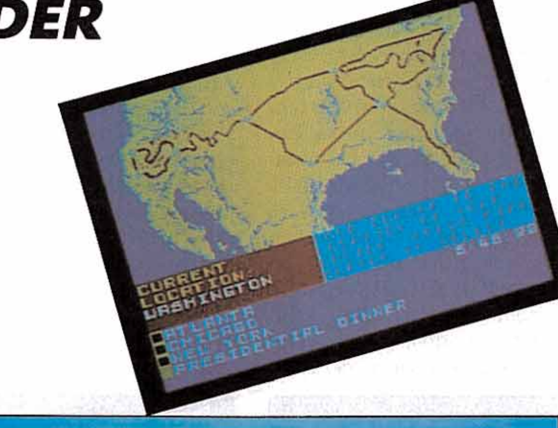
Spectrum
Ocean

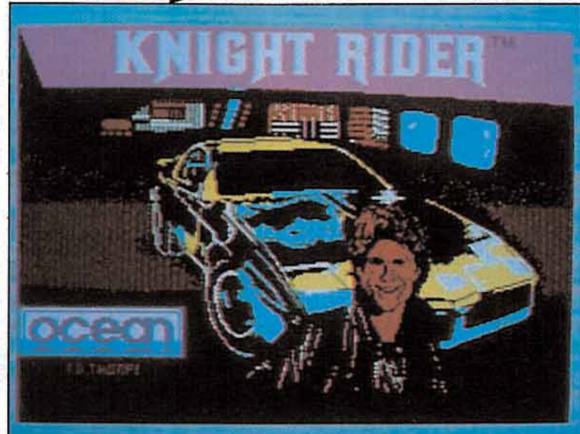
Como siempre que aparece un programa de este tipo, versión de alguna película famosa o serie de éxito, se despierta en nosotros una curiosidad especial. La verdad es que ya estamos acostumbrados a llevarnos bastantes desilusiones, pero esto de Knight Rider tiene su historia.

Hacía tiempo que no veíamos un juego tan simple, y eso que el tema se prestaba como ni pintado a hacer un juego de calidad. Pero lo que se ha conseguido ha sido un juego dividido en tres fases diferentes de entre las cuales resulta francamente complicado elegir la más atrayente.

El caso es que el juego consiste en recibir órdenes de nuestro jefe e ir hacia el lugar que se nos indica (primera fase); acto seguido cogemos carretera y manta y ¡ale, a tirar millas! Aquí podemos elegir entre dos opciones: llevar el coche y que Kitt se encargue de disparar a los helicópteros enemigos, o coger el láser mientras que conectamos el piloto automático (segunda y algo tediosa fase); por último, una vez que hallamos llegado a la ciudad, cosa que seguro habremos conseguido, pues no entraña ninguna dificultad, tendremos que entrar en algún sitio y, sin ser capturados por los guardianes, coger algo (tercera fase, algo más entretenida pero igualmente floja).

¿Los gráficos? Bueno..., no están mal..., vale..., pero en fin, que no aportan nada nuevo al juego. Lo sentimos enormemente porque se podía haber realizado un gran juego con tan buen tema. Lástima que otros no lo hayan entendido así.





Adicción	●	●			
Gráficos	●	●	●		
Originalidad	●	●	●		
Valoración	●	●			

HUNCHBACK, THE ADVENTURE

Spectrum
Ocean

Hunchback ataca de nuevo. Por tercera vez Ocean toma como protagonista al Jorobado de Notre Dame y, tras dos arcades, le sitúa al frente de una aventura de texto.

En esta ocasión, tendremos la misión de ayudar a Quasimodo a encontrar a su querida Esmeralda. Pero esto lo deberemos realizar en tres etapas diferentes y totalmente separadas unas de otras. Primero debemos escapar de Notre Dame, donde hemos sido encerrados por los esbirros del Cardenal. Desde allí partiremos a las calles de París en busca de nuestra amada para posteriormente subir al campanario de la catedral y conseguir el amor eterno de Esmeralda.

La aventura, gráficamente es pobre, pues el mismo fondo permanece durante todo el desarrollo del juego y tan sólo un pequeño cuadro a la izquierda y una reducida zona de la derecha van variando a lo largo del mismo, a medida que cambiemos de escenario o recojamos algún objeto. Sin embargo, la aventura propiamente dicha se desarrolla con una gran agilidad y es muy entretenida en su concepción.

Un buen juego al que sólo podrán acceder los que se atrevan a saltar la alta barrera del idioma.

Adicción	●	●	●		
Gráficos	●	●			
Originalidad	●	●	●		
Valoración	●	●	●		





RMS TITANIC

Commodore
Electric Dreams

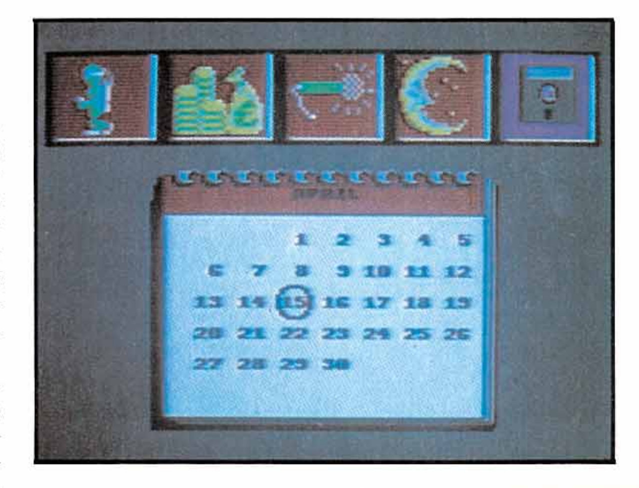
Complicado-sofisticado-recargado-supraindicado-megafuncionado panel de mandos aparece ante nosotros en la pantalla. Juego de estrategia a la vista. Y además en plan supernegocios.



Vamos en un barco y nuestra la misión es obtener de los importantes pasajeros que viajan utilizando los servicios de nuestra Compañía, la mayor cantidad de dinero posible para cubrir los enormes gastos que conlleva la puesta en marcha de un transatlántico de este calibre.

Si alguna vez te has preguntado si valdrías para ser un buen hombre de negocios, RMS Titánic puede ser una buena primera toma de contacto con el apasionante mundo de las finanzas.

Por lo demás, un juego sin demasiadas pretensiones gráficas y ligeramente complicado para hacerse con el control de los mandos. Una vez superada esta pequeña barrera puede resultar para algunos un juego interesante. Pero no esperéis un torrente de emociones.



Adicción	●	●	●		
Gráficos	●	●	●		
Originalidad	●	●			
Valoración	●	●	●		

TENNIS

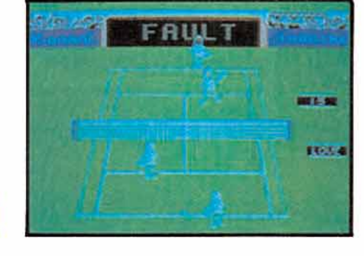
Deportivo
Imagine

La aparición de un nuevo juego de simulación de un partido de tenis, nos lleva, irremisiblemente, a establecer una comparación con el sensacional Match Point. Y desde luego no cabe duda que cualquier otro programa del mismo estilo que intente no sólo ya desbancar a esta obra maestra de la programación, sino siquiera situarse a la misma altura, lo tiene, francamente, más que difícil.

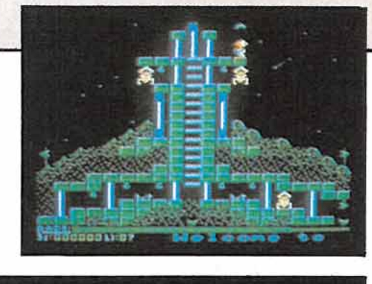
Con esto no queremos decir que Tennis no pueda conseguirlo, al contrario, posee una calidad excelente en todos sus aspectos. Tanto el movimiento de los jugadores como el de la pelota es francamente bueno *(aquí sí que hay que reconocer que es ligeramente superior a Match Point)* y la disposición de los elementos en la pantalla también es correcta. Otra gran innovación que presenta este juego es que además de incluir las opciones de uno o dos jugadores, permite la posibilidad de jugar un partido de dobles, aunque esto es algo complicado, pues el tener a cuatro personas cerca de un Spectrum, resulta como os podéis imaginar, relativamente difícil.

En definitiva es un gran juego, pero sin la variedad de golpes que su predecesor, Match Point, consiguió hace ya algunos años. De todas formas estamos convencidos que será uno de los éxitos deportivos del año.

Adicción	●	●	●	●	
Gráficos	●	●	●	●	
Originalidad	●	●	●		
Valoración	●	●	●	●	



RADZONE



Amstrad
Mastertronic

El horrible desastre ha tenido lugar sobre la superficie de un planetoide de reciente descubrimiento: un escape radiactivo. La gente ha huido de allí echando pestes y te han dejado completamente solo ante el peligro. No es que seas un héroe, pero no tienes otro remedio que arreglar la avería si no quieres convertirte en pasto del plutonio.

Todos los objetos del lugar se encuentran contaminados, éste es el motivo por el que, a pesar de encontrarte enfundado en un resistente traje, irás perdiendo paulatinamente eficacia en la protección, y deberás darte mucha prisa en ir avanzando por este complicado amasijo de tuberías, cables, elevadores y otros extraños artefactos de los que consta la central antes de ser fulminado.



El movimiento es regular y los gráficos, aunque trabajados, resultan demasido recargados.

Adicción	●	●	●		
Gráficos	●	●	●		
Originalidad	●	●	●		
Valoración	●	●	●		

KANE

Amstrad
Mastertronic





Kane es un programa que consta de cuatro pruebas diferentes en las que tenemos que demostrar nuestras habilidades como vaqueros. Y son las siguientes:

Primera: con la ayuda de un arco deberemos dar caza al mayor número de aves posible. *(Acaba cansando.)*

Segunda: sobre nuestro caballo deberemos ir al galope sorteando los obstáculos que se nos presenten durante el recorrido. *(La prueba más divertida: pero tampoco es gran cosa.)*

Tercera: en el poblado se esconden una gran cantidad de malhechores. Esporádicamente asomarán sus cabezas por entre las casas y deberemos disparar contra ellos. *(Una prueba muy lenta por el manejo del punto de mira y de la pistola.)*

Cuarta: idéntica a la segunda pero con un tren de fondo.

En resumen: un juego aparente gráficamente y que al principio parece algo interesante, pero que al final cansa un poco.

Adicción	●	●			
Gráficos	●	●	●		
Originalidad	●	●	●		
Valoración	●	●			

GOLIATH

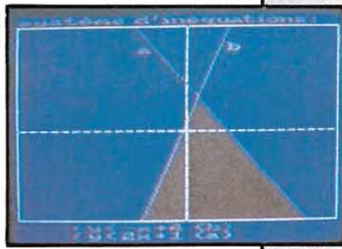
Amstrad
Rainbow Production

Un curioso programa ha llegado hasta nuestra redacción. Pero su curiosidad no reside en el juego en sí, sino que se trata de una producción francesa. Teníamos sumo interés por ver qué nivel tienen nuestros vecinos los galos, y sinceramente Goliath nos ha causado una muy buena impresión.

Se trata de un arcade aéreo en la línea de Superzaxon cuya misión consiste en regresar a nuestra base previa destrucción de los centros energéticos del enemigo, mediante los cuales obtendremos la energía para continuar el peligroso viaje.

Goliath posee unos gráficos buenos, ya que tanto su colorido como sus formas son realmente atractivas. Por otra parte, el movimiento de la nave también es muy bueno, completándose con un scroll de pantalla, sumamente suave.

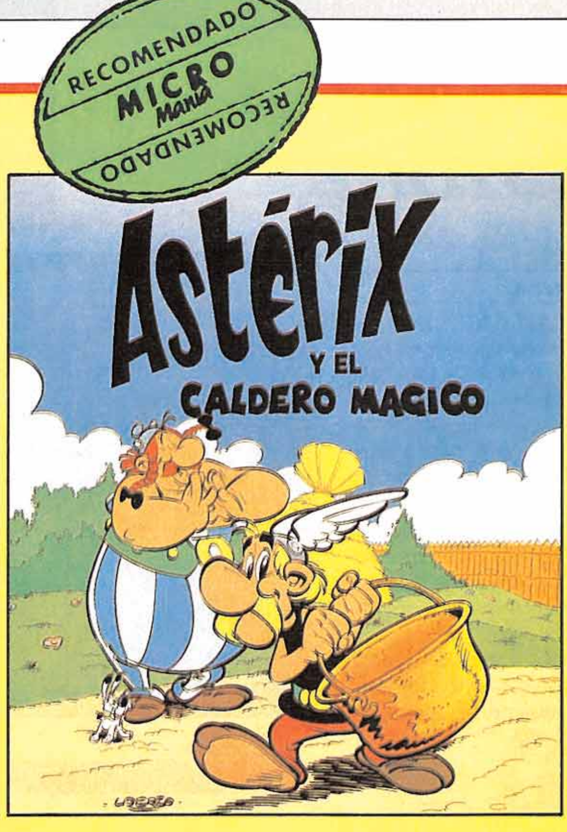




Por todo ello, y a pesar de no ser un programa demasiado original, es un verdadero placer jugar con él. Excelente primera toma de contacto con el software francés.

Adicción	●	●	●		
Gráficos	●	●	●		
Originalidad	●	●	●		
Valoración	●	●	●		

ASTERIX Y EL CALDERO MAGICO



Commodore Spectrum
Melbourne House

¡Señoras y señores!, ¡damas y caballeros!, ¡niños y niñas!, ¡usuarios todos! ¡Tenemos el honor y el placer de presentarles a una de las parejas más famosas del mundo del espectáculo!, ¡un dúo cuyas hazañas han sido contadas en los cinco continentes, y a quienes su fuerza, arrojo y simpatía les han convertido en unos auténticos héroes, queridos y entrañables!

Ellos son los únicos, los inimitalbes, los genuinos, los maravillosos: ¡Asterix y Obelix! Plas, plas, plas, plas, plas !!!!

Perdonad por tanta grandilocuencia y espectacularidad, pero es que la ocasión lo requiere. No todos los días tenemos la oportunidad de disfrutar en nuestro ordenador con las aventuras de tan ilustres personajes y es lógico que manifestemos así nuestra alegría.

Pero dejémonos ya de tanto preámbulo y vayamos directamente al grano.

Nos encontramos en el año 50 a. de C., en la única aldea gala que ha sido capaz de resistirse a la dominación de Roma. El secreto de este poder reside en que su anciano y sapientísimo druida, Panoramix, conoce la ancestral receta para la confección de una pócima mágica capaz de hacer que quien la beba adquiera una fuerza descomunal.

Una mañana, como todos los días, los habitantes de la aldea iban a por su ración de pócima y esperaban cola mientras charlaban alegremente. Obelix, que como ya sabréis se cayó en un caldero de pócima mágica cuando era bebé, también quería su parte correspondiente; pero el druida se negaba y le recordaba las razones de por qué no necesitaba ya beber de tan vigoroso brebaje. Pero el grandullón de Obelix no atendía a razones; se giró violentamente con tan mala fortuna de fue a asestarle una tremenda patada al caldero. Con su increíble fuerza hizo que éste se rompiera en siete pedazos, los cuales saltaron fuera de la aldea y se desperdigaran por el bosque y los alrededores.

Y ahora, como siempre, le toca al pequeño y valiente Asterix el salir en busca de las piezas del caldero mágico para que su aldea pueda seguir bebiendo la pócima y consiga defenderse de la temida invasión romana.

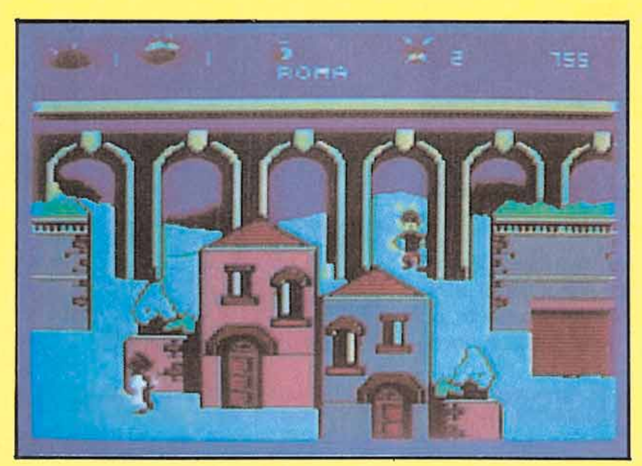
A la aventura también se ha apuntado el bonachón de Obelix, quien quiere reparar el daño que ha causado. Por nuestra parte te recomendamos que si quieres divertirte y pasártelo en grande, no dudes en unirte al grupo.

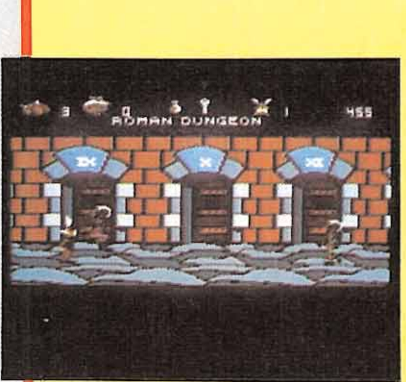
Asterix y el Caldero Mágico es un programa sensacional. Estamos acostumbrados a llevarnos desilusiones mayúsculas con este tipo de juegos que, amparados en un nombre famoso, intentan convertir en éxito un programa, en el mejor de los casos, mediocre. Con Asterix, sin embargo, no ha ocurrido así. La calidad de este juego es realmente sorprendente en la mayoría de sus aspectos. Gráficamente, por ejemplo, es, en pocas palabras, de lo mejor que hemos visto (fiel reproducción de los cómics) y aunque las pantallas tardan un poco de tiempo en volcarse, merece la pena esperar a la vista de los resultados.

El desarrollo del juego (lo realmente importante) es también verdaderamente entretenido y adictivo. En él se entremezclan partes de videoaventura (recorrer muchos lugares en busca de objetos) y de arcade, pues en más de una ocasión tendremos que enfrentarnos directamente con los legionarios romanos o intentar capturar algún que otro jabalí para tomarlo como aperitivo.

Un gran juego; bonito, muy bonito, y adictivo, muy adictivo.

Un placer, vamos.









Adicción	●	●	●	●	●
Gráficos	●	●	●	●	●
Originalidad	●	●	●	●	
Valoración	●	●	●	●	●

IMPOSSIBLE MISSION.™

YOUR MISSION—TO SAVE THE WORLD.

EPYX™ COMPUTER SOFTWARE

Strategy Games for the Action-Game Player

TOP SECRET



Como miembro del Escuadrón Antiterrorista de Computadores (EAC), su misión es encontrar y coger al infame Elvin, quien tiene a la población mundial como rehén bajo la amenaza de aniquilación nuclear. Debe pasar por un pasillo a través de habitaciones y túneles en su cuartel general tratando de evitar los robots protectores de Elvin.

Deberá correr más o saltar por encima del siguiente robot o jugar seguro y tomar el tiempo necesario para unir los códigos para desactivar los robots, encontrar a Elvin y pararle.

P. V. P.: COMMODORE 64, 2.300 ptas.
P. V. P.: SPECTRUM 48 K, 2.300 ptas.

Utilice su cámara para fotografiar tantas pistas como sea posible para encontrar la contraseña que le permitirá penetrar en la habitación de control de Elvin.

Su misión: Salvar al mundo, ¡pero deprisa!

Un jugador: control joystick o teclado (sólo SPECTRUM).



Fabricado y distribuido bajo licencia por:

Santa Cruz de Marcenado, 31 - 28015 Madrid - Teléf. 241 10 63

EPYX
IMPOSSIBLE MISSION

Distribuido en CATALUÑA y BALEARES por: DISCLUB, S. A.
Balmes, 58 08007 BARCELONA Teléfono (93) 302 39 08

FROST BYTE

Amstrad

Mikro-Gen

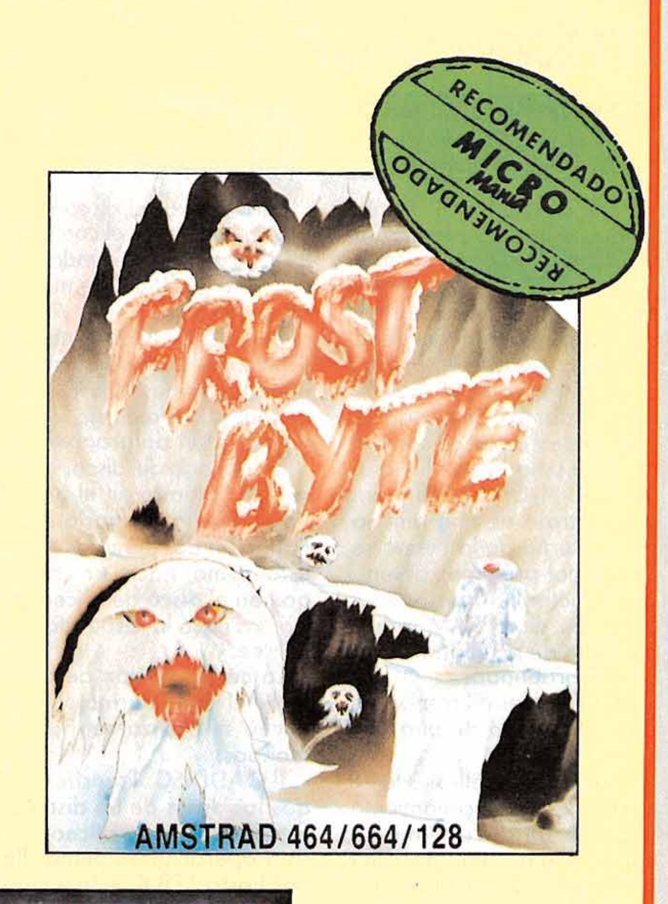
Mikro-Gen, tras su cambio de imagen, vuelve a la carga con renovadas energías, en esta ocasión con un «frío» arcade llamado Frost Byte *(El byte helado)*.

Aunque la acción se desarrolla en un gélido y escarchado planeta, el juego en sí resulta bastante ardiente, llegando al alcanzar el termómetro en algunas ocasiones temperaturas verdaderamente elevadas debido a lo emocionante de su acción.

Frost Byte trata de lo siguiente. Resúlta que en las profundidades de las cavernas del planeta Cosmia han sido raptados una partida de kreezers por los monstruos habitantes del lugar. Por fortuna uno de ellos ha logrado escapar y como todo buen kreezer que se precie de serlo, intentará rescatar a sus colegas.

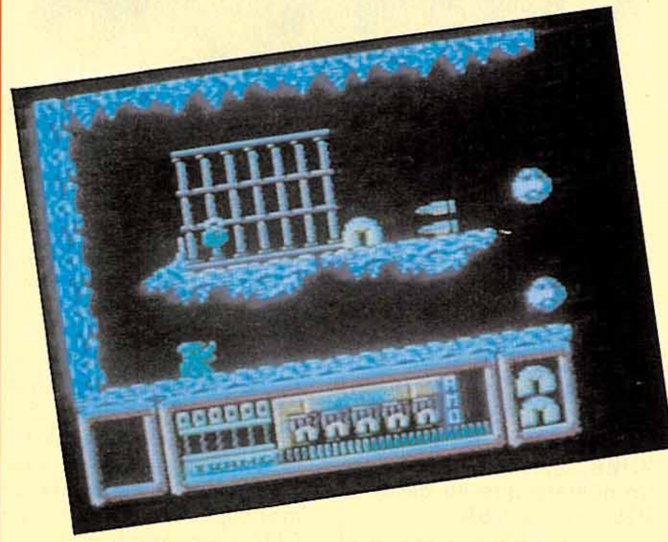
¿Qué es un kreezer?, a buen seguro os estaréis preguntando. Pues no lo sabemos exactamente. Lo único que podemos deciros es que se trata de unos «algo», no podemos especificar si persona, animal o cosa, que poseen una forma cilíndrica y que se desplazan doblándose sobre sí mismos, lo que les da una apariencia de lo más simpática. Este movimiento es auténticamente original y por sí solo le da toda la gracia al juego *(o al menos gran parte de ella)*. Un protagonista muy particular.

El desarrollo del juego recuerda en gran medida a la filosofía de algunos de los juegos de Dinamic como el Profanation o la saga de los Phantomas. Se trata del prototipo de arcade habilidoso en el que tenemos que conseguir hacer pasar de pantalla a nuestro protagonista; pero cada una de ellas tenemos que ganárnosla a pulso *(y nunca mejor dicho lo de pulso)*.









Cada pantalla tiene su propia manera de ser afrontada, y al parecer en cada una de ellas hay que detenerse por unos instantes para pensar cuál va a ser el camino a seguir y la técnica a utilizar para llegar hasta la salida. La dificultad estriba principalmente en esquivar a los pobladores de la cueva, pero también tendremos que ajustar nuestros movimientos al milímetro para poder saltar o dejarnos caer en el lugar adecuado.



Como en general, todo este tipo de juegos de habilidad y paciencia, Frost Byte resulta un juego muy adictivo, y el afán de llegar más y más lejos se acrecienta cada vez que comenzamos una partida.

A esta adicción motivada por el propio desarrollo del juego, debemos unirle la que nos proporciona la gran vistosidad de sus pantallas, las cuales se encuentran repletas de formas, personajes y colores.

El único fallo que presenta el diseño (si es que puede considerársele como fallo) es que resulta bastante parecido al de otro programa anterior de la casa llamado Equinox.

Un último detalle que señalar en favor de este gran programa: es bastante más rápido de lo que solemos ver en otros juegos para Amstrad, que, por regla general, suelen ser ligeramente lentos.

Adicción	•	•	•	•	•
Gráficos	•	•	•	•	•
Originalidad	•	•	•	•	
Valoración	•	•	•	•	•

SILICON DISC

COMERCIAL HERNAO
Serrano, 30. 3.° D
28001 Madrid

El Silicon Disc de DK'Tronics posibilita una ampliación de la memoria de almacenamiento de 256 K, erigiéndole en un complemento para la unidad de disco del ordenador, a la vez que en una especie de disco adicional.

No estamos hablando de una unidad de disco convencional (como la que lleva integrada el CPC 6128), sino que se trata de una ampliación externa de la memoria, de la cual podemos obtener un directorio, funcionando como un disco RAM que se alimenta de la unidad de disco del ordenador.

Dos factores diferencian al disco de silíceo de uno convencional:

El primero de ellos es la capacidad de almacenamiento; mientras un disco tiene una capacidad máxima de 178 K (en formato data), el disco de silíceo puede almacenar hasta 254 K.

El segundo es la velocidad de carga; al encontrarse los programas contenidos en la memoria, evitamos todos los elementos mecánicos, realizando las operaciones con mayor rapidez.

El Silicon Disc está compuesto por dos unidades independientes; una de ellas es el cartucho que contiene la memoria de 256 K, y la otra, el que contiene el sistema operativo.

Versiones y compatibilidad

Dado que en el mercado existen tres modelos de CPC, el Silicon Disc ha sido realizado en dos versiones para abarcar todo el aspecto de los CPCs.

Una de ellas está realizada para el 464 y 664, siendo la otra exclusiva del 6128.

Para su funcionamiento con el 464, es imprescindible la presencia de una unidad de disco FDI-1, sin la cual el disco de silíceo no tendría sentido.

También es posible su uso en los sistemas con dos unidades de disco.



Para activar el disco de silíceo utilizaremos el comando ISDISC, con lo cual tendremos acceso a las 256 K de memoria del mismo.

Como si de un disco normal se tratara, el disco de silíceo debe hacer posibles las operaciones de directorio, carga y grabación de programas.

El catálogo del disco, se encuentra situado en el primer banco de la memoria, ocupando los dos primeros Ks; de esta forma, hacer un catálogo con el disco de silíceo vacío nos dará la respuesta 254 K Free.

La comunicación de datos entre el disco normal y el de silíceo se realiza con los comandos:

ILOADDISC. Transfiere todos los datos de un disco de 3 pulgadas al de silíceo; con esta operación podemos llenar hasta 178 K de la memoria, copiando de una vez una cara completa del disco.

ISAVEDISC. Realiza el paso del disco de silíceo a la unidad de disco de 3''.

Estos dos comandos usan la zona del basic para agilizar la operación de transferencia, lo que implica que el programa basic que tengamos en memoria, se verá afectado y probablemente destruido.

El basic del disco de silíceo permite la utilización de todos los comandos de uso del disco, en los cuales habrá que especificar si estamos trabajando con el disco B, en el caso de una unidad, o con el C, en el caso de dos unidades.

Para ejecutar un programa contenido en el disco de silíceo con el nombre PROGRAMA 1, y en el caso de que trabajemos con una unidad de disco, sólo tendremos que hacer:

RUN''B; PROGRAMA 1''

Pudiendo utilizar los siguientes comandos:

SAVE, LOAD, MERGE, CHAIN, RUN, CHAIN MERGE, CAT, OPENIN, OPENOUT, CLOSEIN, CLOSEOUT, INPUT #9, PRINT #9, LINE INPUT #9, WRITE #9, LIST #9 y EOF.

Pudiendo usar todos los comandos del AMSDOS:

IA, IB, IDISC, ITAPE, ICPM, IDIR, IDRIVE, IERA, IREN, IUSER.

El Silicon Disc en CPM

También podemos utilizar el Silicon Disc desde CPM, para lo cual, tendremos que efectuar una serie de ajustes en el disco del sistema, de forma que éste active al disco de silíceo.

Para ello deberemos obtener una copia del disco del CPM 2.2, con la cual poder trabajar y modificarla para el uso del disco de silíceo; la adaptación ha de realizarse siguiendo las instrucciones dadas en la documentación para el usuario.

Con la adaptación del disco del sistema al de silíceo (sólo aconsejable para entendidos), conseguimos que los programas que corran bajo CPM 2.2 puedan funcionar con el disco de silíceo.

El uso de este disco en código máquina debe de hacerse escribiendo y leyendo directamente en los bancos de memoria.

Esta operación se realiza utilizando el port que controla el funcionamiento de los bancos; éste se encuentra localizado en la posición 7HØØ, teniendo cada banco un número que va desde el 228 hasta el 255.

El primer banco contiene el catálogo del disco y los primeros 14 K de memoria; los demás, 16 K cada uno.

En cuanto a la información y uso del Silicon Disc, debemos decir que los cinco folios de instrucciones resultan algo escasos.

Estos se encuentran traducidos al castellano, tratando desde el tema de la conexión del disco de silíceo, hasta su utilización en código máquina, pasando por el uso en Basic y en CPM.

Los temas están vistos de una forma demasiado rápida y sin ejemplos prácticos, lo que hace que el manejo del Silicon Disc, por parte de cualquier persona poco experta, resulte costosa. Se echa de menos la inclusión de ejemplos prácticos y la ampliación de explicaciones y comentarios, faltando figuras y esquemas.

Recapitulación

Nos encontramos ante un dispositivo de almacenamiento RAM que supera las posibilidades del disco convencional, tanto en rapidez como en capacidad.



Aprovechar estas ventajas es otra cosa; el hecho de estar íntimamente ligado al disco de 3'' le resta efectividad, debido a que los programas comerciales en disco no corren en el Silicon Disc.

La única utilización eficiente del Silicon Disc debe hacerse con programas en CPM 2.2, con los cuales puede funcionar nuestro disco de forma interactiva, siempre que seamos capaces de adaptarlo al CPM y sepamos trabajar con él, cosa que sólo los muy introducidos en el CPM lograrán.

DK'TRONICS 256 K MEMORY EXPANSION



COMERCIAL HERNAO
Serrano 30. 3.° D
28001 Madrid

Con el nuevo periférico de la casa DK'Tronics podemos aumentar la memoria de nuestro ordenador hasta 320 K, dotándole de una potencia desconocida hasta ahora.

Los usuarios de los modelos 464 y 664, saben lo escaso que resultan los 64 K de memoria para algunas aplicaciones.

La llegada del modelo 6128, incluyendo el CPM Plus, dejó fuera de onda a los poseedores de los modelos anteriores, que con la memoria más que justa, no podían tener acceso al software que corre bajo esta versión.

Sabido es que el CPM ofrece una amplia gama de programas, los cuales hacen que un ordenador que incluya este sistema operativo, represente una interesante adquisición respaldada por un importante volumen de software disponible.

Todo esto en teoría está muy bien, pero al llegar a la práctica nos encontramos con que la amplia librería de programas, se ve reducida a unos pocos títulos con los que poco se puede hacer.

La mayoría de los programas que corren bajo CPM, utilizan un área de transferencia de 55 K, que en el caso de los programas más populares se ve aumentada a 61 K, lo que hace que los auténticos programas de interés en CPM, no puedan ser usados en el 664.

Dejando a un lado que éstos sean adaptados al formato de 3'', para poder funcionar en los CPC, es una pena perder la posibilidad de usar los títulos que vayan apareciendo en este formato.

Gracias a la casa DK'Tronics, y a su nueva ampliación de memoria, los poseedores del 664, y los del 464 con unidad de disco, pueden hacer que el CPM Plus corra en sus ordenadores y disfrutar de las ventajas que aporta al 6128.

El nuevo periférico viene contenido en un estético cartucho que se inserta en el Slot trasero en la zona denominada de Expansión en el 664 y Floppy Disc en el 464.

Su conexión no impide la adicción de nuevos periféricos, debido a que la parte trasera del cartucho contiene una expansión, por la cual, podemos insertar otros artefactos.

Software adicional

La ampliación de memoria se suministra con una cinta de cassette, en la cual vienen incluidas unas potentes ampliaciones del Basic con las que podemos efectuar interesantes operaciones con los bancos de memoria.

En las ampliaciones del Basic vienen incluidos 12 nuevos comandos RSX, relacionados directamente con el manejo de los bancos de memoria.

Uno de los comandos nos permite guardar pantallas en la memoria y recuperarlas en el momento deseado. Con este sistema podemos tener en memoria hasta 16 pantallas distintas, listas para su aparición en el monitor.

Ventanas y bancos de memoria

Las ventanas, también se pueden manejar en distintos bancos, evitando el tan temido problema del solape, que provoca la pérdida de la información contenida en la anterior, emulando de esta forma el funcionamiento de otros ordenadores más potentes.

Con los nuevos comandos, podemos pasar el contenido de una ventana a la memoria y recuperarlo de nuevo, pudiendo realizar superposiciones de información y utilizar verdaderos menús profesionales.

Los siguientes comandos sirven para el almacenamiento de matrices, tanto numéricas como alfanuméricas, con las que podemos tratar simultáneamente una desmesurada cantidad de datos.

&SAVED, (banco), (comienzo), (longitud), (dirección del banco)

&LOADD, (banco), (comienzo), (longitud), (dirección del banco)

Para la puesta instantánea de imágenes en pantalla tenemos:

&LOW para activar la pantalla inferior.

&HIGH para la activación de la pantalla superior.

&SWAP permuta de superior a inferior.

Los programadores avanzados encontrarán los siguientes comandos de programación en los bancos.

&ASKRAM nos informa del estado de la RAM.

&BANK transfiere la información de los bancos.

&PEEK y &POKE para visualizar la memoria de los bancos Byte a Byte.

Utilizar los bancos sin el software suministrado con la ampliación, es una tarea muy



difícil de realizar en Basic, y que sólo los introducidos en el conocimiento del código máquina pueden conseguir.

Para los adictos de este lenguaje de programación, se dan dos pequeños listados con los cuales se pueden manejar los bancos de memoria, explicando los valores y los registros donde debemos cargarlos.

Documentación

El manejo de la ampliación de memoria, así como la explicación detallada de los comandos RSX y la utilización de los bancos, se encuentra concentrada en un libro de instrucciones de 21 páginas.

Tal vez la única pega existente, sea que falta algo de claridad en la explicación de para qué sirve cada uno, sobre todo en el caso de los dedicados a la programación avanzada.

Tanta profusión en la explicación de los RSX, deja un poco de lado una de las características más importantes de la ampliación, esto es, la implantación del CPM Plus en nuestro ordenador.

La adaptación del CPM Plus a nuestra máquina, viene en un folio separado del manual, en el cual se dictan sumariamente los pasos que hemos de dar para adaptar nuestro disco del sistema al CPM Plus.

Para colmo de males, mientras las 22 páginas anteriores están en castellano, la hoja del CPM se encuentra en inglés. Es una pena que este tema no haya sido tratado con mayor profusión, dedicándole el espacio que se merece, debido a la gran utilidad que representa.

Análisis final

La casa DK'Tronics, nos presenta una ampliación de memoria de 256 K, distribuidas en 16 bancos de 16 K, los cuales nos permiten tener un total de memoria RAM de 320 K.

El uso de esta cantidad de memoria extra, puede hacerse o bien por un programador experto que gracias al código máquina realizará maravillas; o bien por el usuario que tenga amplios conocimientos de programación, al cual los comandos RSX de ampliación del Basic le permitirán realizar una serie de tareas prohibidas hasta ahora.

Fuera del mundo de la programación, el uso de la ampliación debe limitarse a la posibilidad de implementar el CPM Plus en nuestro ordenador de 64 K, pudiendo disfrutar de las ventajas que representa frente al CPM 2.2.

Con ello, conseguiremos hacer correr en nuestro ordenador los programas realizados en esta versión, que ofrecen una mayor potencia y un manejo mucho más cómodo que los realizados en CPM 2.2, los cuales están ya un poco anticuados y caducos.

Utensilios y Cachivaches

RAM PRINT: INTERFACE DE IMPRESORA Y JOYSTICK

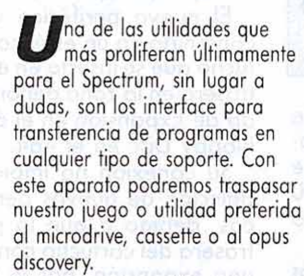


RAM Print es un interface de impresora tipo Centronics compatible con cualquier ordenador ZX Spectrum que además incluye entre sus conexiones una salida para joystick Kempston.

El lote se completa con RAM Write, un procesador de textos muy versátil y de fácil uso al cual se accede instantáneamente al estar ubicado en la propia ROM del interface.

Las características principales del RAM Print son las siguientes:

— Compatibilidad total con el Spectrum 128; la arquitectura de su sistema evita los problemas que generalmente se presentan al enviar códigos de control a través del interface RS232 propio del S 128 K.



— Completo control de la impresora a través de una tabla de opciones sencilla y asequible.

— Comando de COPY de alta resolución.

Por su parte, el procesador de textos RAM Write también posee unas excelentes prestaciones. Además de permitir la impresión en una gran variedad de tipos de letra y formatos, tiene las características propias de cualquier procesador de calidad.

En cuanto a los detalles físicos del RAM Print, señalar que en su parte posterior se encuentran el port de joystick y el conector de impresora. Un detalle curioso de este periférico es que, al igual que casi todos los productos de esta casa, posee un pequeño dispositivo situado a la derecha de la placa de conexión, de tal manera que impide que éste sea conectado con el ordenador encendido.

MULTIFACE ONE (II)



Cada día son más usuales los aparatos destinados a realizar copias de seguridad.

Este aparato tiene una salida para joystick y puede ser utilizado para almacenar programas en cualquier tipo de soporte como es el caso del Spectrum; microdrive, cassette, disco beta, discovery o wafadrive.

Al igual que en la primera versión, en el interior de tan singular artefacto, encontramos una memoria de 8 k de ROM y 8 k de RAM y una diferencia externa apreciable, ha sido eliminada la salida para vídeo que tenía, y cambiada por un conmutador para seleccionar la opción que vamos a utilizar, ya sea joystick o «traspasa-programas».

En cuanto a las diferencias internas, la más notable sobre su predecesor es la de poseer en el interior un programa que nos permite tener en pantalla un pequeño monitor para la lectura de la memoria y de los textos que se encuentran en ella. Otra de las opciones nos ayudará a introducir pokes.

La firma que ha realizado el producto es Romantic Robot de Inglaterra y su dirección es 77 Dyne Road London NW6 7DR.

ZX TRASTAPE II

HARDMICRO
Consejo de Ciento, 345
08007 Barcelona



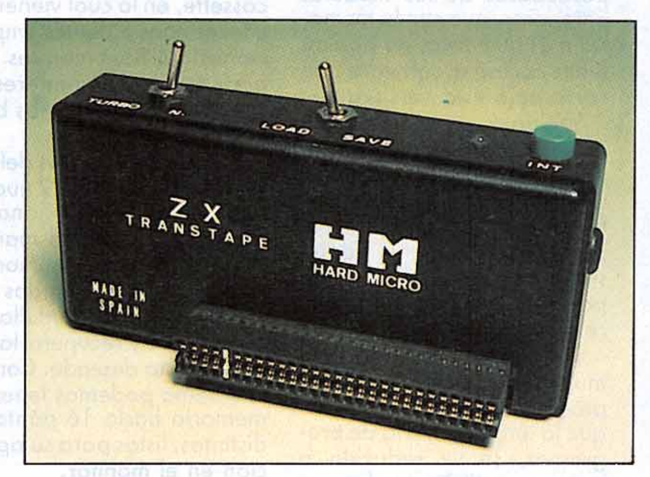
Una de las utilidades que más proliferan últimamente para el Spectrum, sin lugar a dudas, son los interface para transferencia de programas en cualquier tipo de soporte. Con este aparato podremos traspasar nuestro juego o utilidad preferida al microdrive, cassette o al opus discovery.

Este aparato contiene en su interior una memoria del tipo EPROM, con una serie de rutinas que activadas a través de sus pulsadores e interruptores, nos permiten realizar la copia fácilmente.

Con el interface se acompañan unas pequeñas instrucciones que nos indican todos los pasos que debemos seguir para cada una de las distintas posibilidades, así como un pequeño cargador que debemos introducir para usar los programas ya traspasados.

Al traspasar la pantalla, el programa nos preguntará si deseamos salvarla. De este modo podemos eliminarla con el fin de evitar que ocupe un preciado espacio en el disco o en el microdrive y reducir el tiempo de carga desde el cassette.

Entre las posibilidades del aparato, destaca una que nos permite realizar una copia de un programa en cassette, generando una rutina de carga a distintas velocidades (1.500, 2.250 y 3.000 baudios).



Su funcionamiento es de lo más sencillo, tras la habitual carga del programa, procedemos a pulsar el botón de INT y después, con la ayuda de los interruptores seleccionaremos el periférico.

LA SAGA DE LOS MITSUBISHI

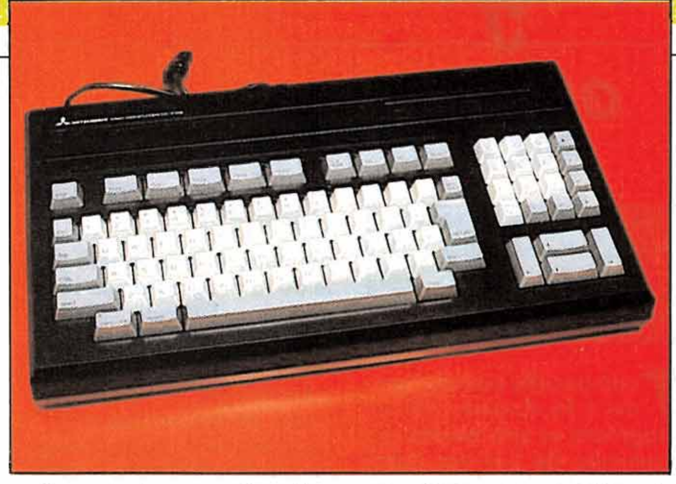
MABEL, S.A.
P.º Margal, 120,
entresuelo, 1.º
08027 Barcelona



La casa Mitsubishi entra en el mercado español con fuerza, con los nuevos productos de la familia standard MSX.

La nueva serie está compuesta por los ordenadores, ML-FX2, ML-G1 y el ML-G3, la unidad de discos ML-30 FD y el cartucho controlador de disco ML-30 DC.

Para familiarizarnos con estos ordenadores comentaremos las características principales. Empezaremos por el



hermano pequeño de la serie, el ML-FX2:

— **Teclado tipo QWERTY,** con la misma configuración de teclas que cualquier máquina de escribir. Teclas de cursor, independientes y separadas del teclado. Teclado numérico y de operaciones matemáticas (+—*/). 1Ø teclas de función definibles, que inicialmente aparecen con algunos comandos ya definidos. Teclas de corrección.

— Dos entradas para cartuchos.

— Dos salidas de joystick.

— Salida vídeo, sonido y TV.

— Cuatro programas denominados «MAP» acompañados de un manual para el aprendizaje del funcionamiento. La carga de estos programas se realiza de manera directa al encender el ordenador y son:

+ Procesamiento de Textos.

+ Hoja electrónica financiera.

+ Gestión de Datos.

+ Gráficos y Cuadros.

— Manual del lenguaje Basic de los modelos ML-F8Ø/FX1/FX2.

— Tabla de puntos de entrada a la ROM.

— CPU Z8ØA.

— Memoria ROM 32 Kbytes.

— Memoria RAM 64 Kbytes.

— Memoria de Pantalla 16 Kbytes.

— Lenguaje de programación Basic Microsoft.

— Cuatro modos de pantalla.

— Modo texto Ø y 1, con 4Ø y 32 caracteres * 24 líneas, 16 colores, respectivamente.

— Modo gráfico, 256 (horizontal) * 192 (vertical) puntos.

— Sonido armonioso de 8 octavas, 3 tonos.

— Interface de impresora modelo Centronics.

El precio de este ordenador rondará a un precio de 38.384 ptas., +IVA en la calle.

Las características principales del ML-G1, son las siguientes:

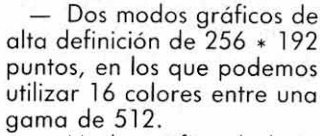
— ROM (Art paper). Graphic Tool incorporado en el ordenador. Al conectar el ordenador en pantalla aparece un diseñador gráfico con el que podremos realizar pantallas. Entre las distintas posibilidades que desarrolla el programa son de destacar, las de volcar en la pantalla un texto, la función del espejo, y la de realizar una copia de una sección en pantalla, la cual puede expandirse, comprimirse o rotarse.

— ROM de 16 Kb. (Basic expandido).

— RAM principal de 64 Kb.

— Vídeo RAM de 128 Kb.

— Tres modos de texto que van desde 32 caracteres * 24 líneas hasta 8Ø * 24 líneas, pasando 4Ø * 24 líneas.



— Dos modos gráficos de alta definición de 256 * 192 puntos, en los que podemos utilizar 16 colores entre una gama de 512.

— Modo gráfico de baja definición de 64 * 48 bloques.

— Modo gráfico por mapa de bits.

— La formación del teclado es prácticamente igual al modelo pequeño de la familia, pero con la incorporación de la «españolísima ñ».

— Interruptor de reset, con el que evitaremos eliminar un programa sin necesidad de quitar la corriente al ordenador.

— Salida para monitor RGB.

— El sonido, así como las demás salidas de TV, entradas de cartuchos que ya son usuales en los MSX.

— Interface de impresora modelo Centronics.

— Sistema MSX 2.

Su precio en el mercado será aproximadamente 79.918 ptas., +IVA.

El Modelo ML-G3 posee las mismas características que el ML-G1, pero a diferencia de éste, no incluye la ROM de expansión, pero sí posee otras peculiaridades, como son por ejemplo:

— Un disco conteniendo dos programas, y un manual para el aprendizaje del funcionamiento de éstos. Uno de ellos es muy similar al que incorpora el modelo ML-G1, pero adaptado para su funcionamiento con unidad de disco. El otro programa es un procesador de texto que trabaja en 62 columnas.

— Teclado independiente del ordenador, con igual configuración de teclas que el modelo ML-G1, en español.

— Salida RS-232C, para comunicación entre ordenadores.

— Botón de reset.

— Unidad de disco de 3,5 pulgadas, doble cara, tipo standard, con posible ampliación a una segunda.

— Entrada de Cartucho modelo MSX.

— Reloj, con indicación de año, mes, día y hora, con una pila de apoyo que le mantiene funcionando aún cuando el ordenador se desconecte.

— Modo gráfico por mapa de bits, en la que destaca uno de sus modos de 512 * 424 puntos, permitiendo el funcionamiento de 16 colores.

El precio al que estará disponible en la calle será de 147.322 ptas., +IVA.

La unidad de discos ML-3Ø FD junto con el controlador ML-3Ø DC, harán que nuestro ordenador gane en rapidez a la hora de trabajar



con ficheros, así como en la carga y grabación de programas. Las características principales de esta unidad son las siguientes:

— Disco del formato de 3,5 pulgadas, doble cara.

— Capacidad sin ajustar a formato 1 M. bytes.

— Capacidad ajustado a formato 72Ø K bytes.

— Velocidad de transmisión 25Ø K bits/segundo.

— Tiempo de acceso pista a pista, 12 ms.

— Acceso de promedio 331 ms.

— Tiempo de anillo fijo 15 ms.

— Densidad de almacenamiento 8.717 bits por pulgada.

— Formato de almacenamiento MFM.

El cartucho controlador de disco puede controlar hasta 2 unidades de disco a la vez, pero nunca un número mayor.

El precio en conjunto del controlador y la unidad de discos será de 75.893 ptas., + IVA.

Por último vamos a comentar los tres programas de software que la casa va a comercializar.

El primero de ellos es un programa de Contabilidad y su precio rondará las 14.732 ptas., + IVA.

Otro de los paquetes se compone de un programa de los llamados Graph-Calc (Hoja de cálculo); con él podemos desarrollar estadísticas, gestionar ficheros y otras utilidades. El programa, además, permite exponer los ficheros en forma estadística, como gráficas lineales, de barras, tridimensionales, gráfica de totales, etc. Y costará 12.000 ptas., + IVA.

El último es el dedicado a la Multigestión. Listar pedidos, realizar presupuestos, etc. Su precio será el mismo que el Graph-Calc.

Además de los programas en disco, cada uno de los paquetes dispone de un manual donde encontraremos unos pequeños conocimientos de cada una de las utilidades así como la utilización de dichos programas.

Esperemos que la línea con la que ha empezado Mitsubishi sea seguida por otras casas que se introducen en nuestro país.

GRAPH PACK

SOFTWARE CENTER
Avda. Mistral, 10, 1.° D.
esc. izq.
08015 Barcelona
Tel. 432 07 31

Todo aquello que nos ayude a la creación de un programa es una buena herramienta de trabajo, para ello se crean programas que amplían y dotan de nuevas posibilidades a nuestro ordenador.

Todos habremos oído hablar en alguna ocasión de lo magnífico que es poder crear un Sprite en el Commodore o en el MSX; por fin le llegó el turno al Amstrad que con ayuda de este programa, nos





permitirá entrar en una parte de la programación hasta hace poco limitada, solamente a los poseedores de esos ordenadores.

La cinta en cuestión se compone de tres programas y unas pequeñas instrucciones, pero suficientes para el conocimiento de su manejo. El primero es el encargado de inicializar el ordenador para el uso de los nuevos comandos. El segundo, es un generador de caracteres con el que podemos crear nuevos gráficos para su posterior uso. Y el último, es una demostración del funcionamiento, y de sus posibilidades de trabajo.

Con este programa conseguimos un total de 20 nuevos comandos, que realizan a su vez distintas funciones:

— Activar un sprite.

— Producir una pausa de un intervalo igual a un número expresado en segundos.

— Ampliar o reducir un gráfico en cualquiera de los ejes.

— Imprimir en pantalla toda la lista de comandos que dispone el programa.

— Borrar todos los estados de choques de los sprites.

— Desactiva todos los sprites que se encuentren en ese momento activados.

— Borra toda la pantalla, excepto el sprite.

— Codificar y comprimir un dibujo.

— Comprobar si se ha producido una colisión entre dos sprites.

— Definir el formato del sprite. Con ayuda de un cuadro generado en pantalla se toma el contenido de su interior para ser posteriormente utilizado como sprite.

— Desactivar un sprite.

— Dibujar un sprite en una posición de pantalla determinada.

— Desactivar los mensajes de error del generador de sprite.

— Activar los mensajes de error del generador de sprite.

— Desactivar el FRAME para un sprite. Con ello el desplazamiento es más rápido.

— Activar el FRAME de un sprite, consiguiendo, por lo tanto, un desplazamiento más lento, pero sin parpadeos.

— Proyectar el desplazamiento de un sprite.

— Mover el sprite a una zona de pantalla.

— Imprimir un dibujo codificado en la pantalla.

— Poner en funcionamiento el reloj de Amstrad, en la hora que deseemos.

Todos estos comandos pueden ser sustituidos por variables, así el comando ¡DESAC, 5 puede ser sustituido por la variable I, por lo tanto, podemos utilizar I = 5, consiguiendo el mismo efecto.

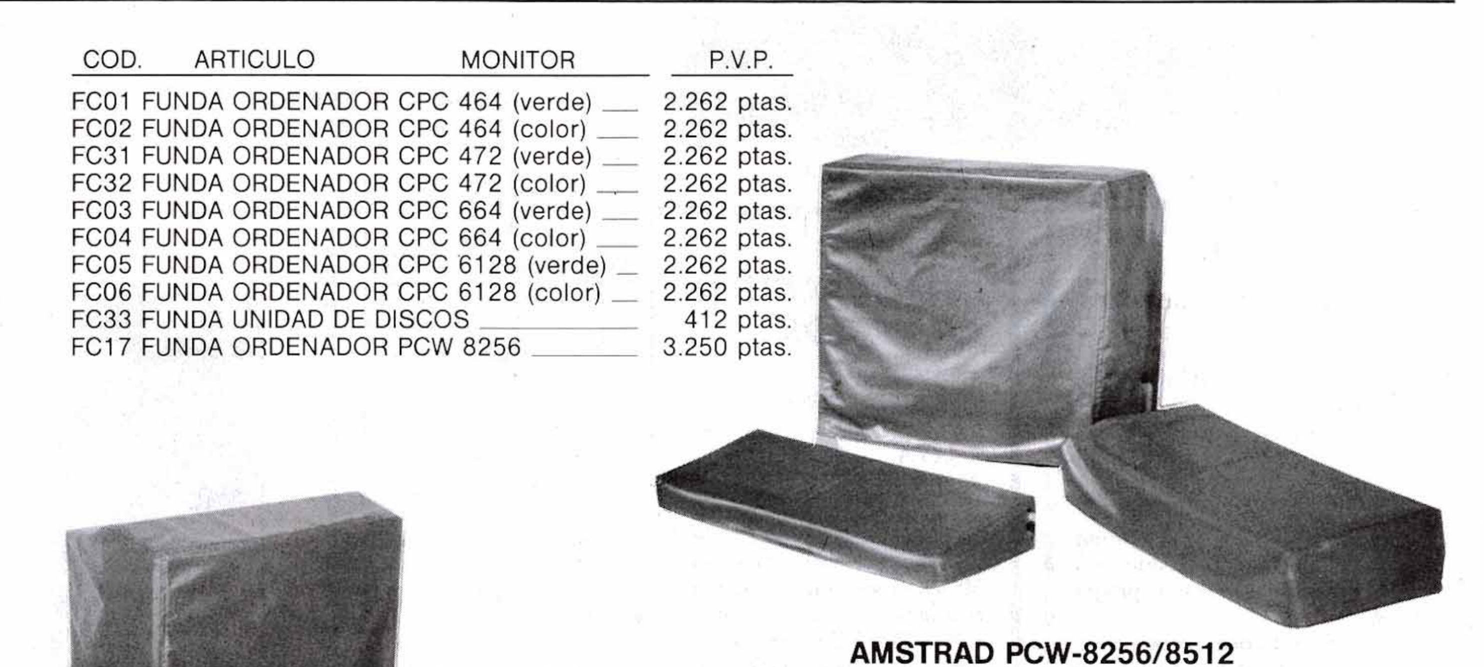
Para una mayor facilidad en el empleo del programa, las teclas de función se han definido con algunos de los comandos que son más útiles a la hora de programar.

MICROSOFT-HARD, S. L.

APARTADO 24.399, 08080 BARCELONA. Teléf.: (93) 348 04 07 (9 a 13 y de 16 a 20 horas)

MANTENGA SU AMSTRAD COMO NUEVO CON UNA DE ESTAS PRACTICAS FUNDAS

COD.	ARTICULO	MONITOR	P.V.P.
FC01	FUNDA ORDENADOR CPC 464	(verde)	2.262 ptas.
FC02	FUNDA ORDENADOR CPC 464	(color)	2.262 ptas.
FC31	FUNDA ORDENADOR CPC 472	(verde)	2.262 ptas.
FC32	FUNDA ORDENADOR CPC 472	(color)	2.262 ptas.
FC03	FUNDA ORDENADOR CPC 664	(verde)	2.262 ptas.
FC04	FUNDA ORDENADOR CPC 664	(color)	2.262 ptas.
FC05	FUNDA ORDENADOR CPC 6128	(verde)	2.262 ptas.
FC06	FUNDA ORDENADOR CPC 6128	(color)	2.262 ptas.
FC33	FUNDA UNIDAD DE DISCOS		412 ptas.
FC17	FUNDA ORDENADOR PCW 8256		3.250 ptas.



AMSTRAD PCW-8256/8512

COD.	ARTICULO	P.V.P.
FC12	FUNDA IMPRESORA SEIKOSHA SP 800/1000	900 ptas.
FC14	FUNDA IMPRESORA AMSTRAD DMP-1	1.205 ptas.
FC15	FUNDA IMPRESORA RITEMAN F+/C+	825 ptas.
FC16	FUNDA IMPRESORA RITEMAN 10/120	785 ptas.

AMSTRAD CPC-6128

Si no estás interesado en alguno de estos artículos, escríbenos e indícanos que accesorios necesitas para tu AMSTRAD.



IMPRESORA RITEMAN F+/C+



IMPRESORA SEIKOSHA SP-1000/800

NOTA: Disponemos de una gran variedad de fundas para otros micros e impresoras.

CONDICIONES ESPECIALES PARA DISTRIBUIDORES

- Realice su pedido por teléfono o por carta. Indiquen siempre el código del artículo deseado y la cantidad que desean.
- Todos los envíos se realizan contra reembolso más 160 ptas. de gastos de envío. **Todos estos precios llevan incluido el I.V.A.**

CUPON DE PEDIDO

Recorte o copie este cupón y envíelo hoy mismo a **MICROSOFT-HARD, S. L.**

NOMBRE Y APELLIDOS ______

DOMICILIO ______

LOCALIDAD ______ CODIGO POSTAL ______

PROVINCIA ______ TELEFONO ______

Código-Cantidad	Código-Cantidad	Código-Cantidad	Código-Cantidad
____ ____	____ ____	____ ____	____ ____



BATALLAS

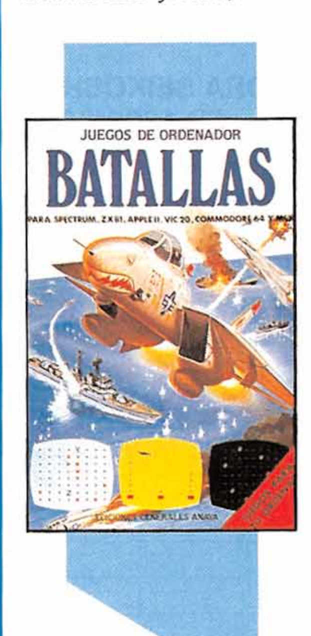
EDICIONES GENERALES ANAYA
48 Págs.

Este libro pertenece a esa colección denominada juegos de ordenador que pretende, a través de una serie de programas de entretenimiento, enseñar al niño todos los conceptos básicos de la informática que son necesarios a la hora de desarrollar un programa.

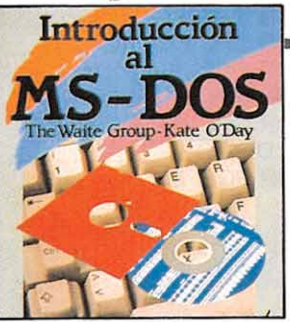
En esta ocasión se ha elegido el tema de batallas, o lo que es lo mismo en un argot más nuestro, los juegos puramente «arcade».

Hay un total de 12 programas de este tipo, todos ellos explicados de un forma bastante clara, tanto en su funcionamiento como en su desarrollo.

Son compatibles para Spectrum, Apple II, VIC 20, Commodore y MSX.



INTRODUCCION AL MS-DOS



ANAYA
THE WAITE GROUP.
KATE O'DAY
ANAYA
318 Págs.

Estamos ante un libro cuyo principal objetivo es el de hacernos conocer a fondo el MS-DOS, un potente sistema operativo de disco que utilizan el IBM PC y más de 50 ordenadores compatibles con él.

El libro está pensado tanto para aquellos que posean unas pequeñas nociones elementales, como para los más familiarizados con el tema. Los primeros encontrarán a lo largo de sus páginas toda la información necesaria para arrancar el sistema, manejar los discos, utilizar los editores de líneas, crear y gestionar ficheros y aprender el uso del teclado. Por su parte, los más avanzados en el MS-DOS podrán explorar temas tan interesantes como las estructuras de árboles, redirección, manejo de discos duros y tratamiento de los mensajes de error.

Hay un total de 11 capítulos y dos apéndices, además de una tarjeta de referencia pensada para la búsqueda rápida y localización de instrucciones.

INTRODUCCION AL SISTEMA UNIX SISTEMA V

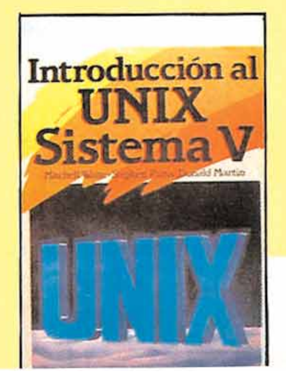
ANAYA
M. WAITE, S. PRATA, D. MARTIN
432 Págs.

El UNIX SISTEMA V es la versión estándar OEM del UNIX, que se ha impuesto en pocos años como uno de los sistemas operativos por excelencia.

El libro intenta presentarnos los aspectos más importantes del UNIX de un modo lo suficientemente claro y estructurado como para que cualquier usuario pueda hacerse con su manejo de una forma rápida y eficaz.

A lo largo de 12 capítulos y siete apéndices iremos descubriendo, a partir de una serie de conceptos básicos, todos y cada uno de los secretos en el manejo de este peculiar sistema multiusuario. También pensando en los programadores más avanzados, se tratan en profundidad las características más potentes del UNIX como son entre otras: el manejo de ficheros, los editores, compiladores de lenguajes, operadores de redirección y programación en UNIX mediante Shell Scripts.

Además, la obra incluye tarjetas de referencia con los principales comandos del UNIX SISTEMA V y de los editores.





EL SUPERLIBRO DE LOS JUEGOS PARA ORDENADOR

EDICIONES GENERALES ANAYA
TIM HARTNELL
370 Págs.

Está de moda el aprender jugando y aquí tenemos un nuevo ejemplo.

La diferencia principal estriba en que en esta ocasión se trata de un libro bastante más denso que los que habíamos visto hasta ahora y además, con una característica importante que lo diferencia del resto, no se preocupa de explicar el programa en sí, porque el interés principal está en torno al desarrollo del juego.

A la vista de esto, está claro que es por encima de todo un libro para jugar, repleto de programas Basic compatibles todos ellos con Spectrum, Amstrad, Commodore. MSX y Apple II.

Contiene una serie de explicaciones de cómo adaptar los programas al Basic de cada uno de estos ordenadores.

MICRO Manía

CONCURSO

Este magnífico equipo puede ser tuyo

La pantalla enigmatica

Como sabemos que todos nuestros lectores son personas muy sagaces a las que no se les escapa ningún detalle, volvemos a incluir este mes una nueva pantalla enigmática que estamos seguros todos vamos a encontrar.

PANTALLA ENIGMATICA DEL ULTIMO NUMERO. La señora que aparece en la pasarela del «Mermaid madnes» no pertenecía a ese juego, era un personaje de «JACK THE NIPER».



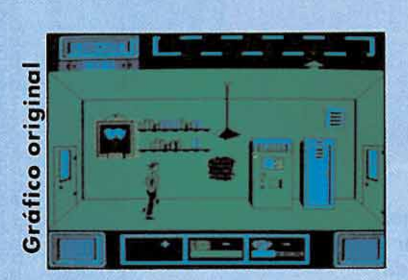
UN EJEMPLO PRACTICO

En la pantalla de la izqda. encontramos una máquina de bebidas de color verde que pertenece al juego que aparece en la parte derecha.

Gráfico falso PANTALLA ENIGMATICA



Gráfico original



BASES

1. El juego consiste en encontrar entre todas las fotos pertenecientes a las pantallas de juegos que aparecen en la revista, una a la que denominaremos la PANTALLA ENIGMATICA.

2. Dicha pantalla se puede reconocer porque en ella aparece un elemento que no pertenece a ese juego, pero que se encuentra añadido como si fuera una parte más, integrante del mismo.

3. El elemento puede ser cualquier objeto, personaje o gráfico de un juego, que pertenezca a otra de las pantallas que se encuentran en ese mismo número de la revista.

4. Una vez localizada la PANTALLA ENIGMATICA y el elemento intruso de la misma, habrá que indicarlos en el cupón que a tal efecto incluimos en esta misma página, tras lo cual procederéis a recortarlo y meterlo en un sobre que habrá que enviar a la siguiente dirección:

Concurso La pantalla enigmática
MICROMANIA
Carretera de Irún, Km 12,400
Madrid

5. El plazo de admisión de respuestas será hasta el día 30 del mismo mes de la publicación de la revista.

6. Entre todos los acertantes se efectuará un sorteo en el que habrá dos ganadores, a los que les corresponderá como primer premio, un equipo de Alta Fidelidad, y como segundo premio, una bicicleta de carreras.

7. El resultado será publicado en MICROMANIA dos números después al de la convocatoria del concurso.

Nombre .... Edad ....

Domicilio .... Provincia ....

C. postal .... Teléfono ....

Ordenador ....

Página donde se encuentra la pantalla enigmática ....

Nombre del juego ....



CODIGO SECRETO

PENTAGRAM

El siguiente Poke se introduce cargando el cargador con Merge "" y colocándolo delante del Randomize USR. Este poke sirve sólo para las versiones que no sean turbo.

Poke = 4548Ø, n (n = nº de vidas).

Luis Miguel Martínez
Madrid

STARQUAKE

Los pokes para éste juego son para versiones que no sean turbo colocándose delante del Randomize:

Poke 426Ø4,2Ø1. Desaparecen los rayos de las trampas electrostáticas en forma de cuernos.

Poke 4Ø956,2Ø1. Desaparecen los enemigos.

Poke 41Ø28, x. (Donde x es la velocidad de los enemigos.) Varía la velocidad de los enemigos. Esta velocidad es del 1 al 15, y la normal es 4.

Sergio Tejedor Barreiro.
Madrid

PINBALL WIZARD: *SPECTRUM*

```
5 CLEAR 6ØØØØ
1Ø LOAD "" CODE 33ØØØ,16128.
2Ø. FOR x=5ØØØØ TO 5ØØ11
25 READ Q:POKE X,Q.
3Ø NEXT Q.
35 DATA 1,Ø,63,17,Ø,64,33,232,128,237,176,2Ø1.
4Ø PRINT USR 5ØØØØ.
```

Además añadir una línea 15 con estos POKES:

POKE 48182,Ø para vidas infinitas.

POKE 45566,x para x nº de bolas.

Manolo de Grassa & David Cazón
Pamplona



RAMBO (2ª VERSIÓN) *SPECTRUM*

En el primer MICROMANIA Especial publicamos un cargador de vidas infinitas para el programa Rambo, pero se han detectado dos versiones del programa y dado que algunas personas poseen una versión distinta a la que publicamos, hemos decidido realizar otro cargador para la segunda.

Para una perfecta utilización, primero teclear el programa basic, y seguidamente salvarlo en cassette, una vez realizada esta operación, con ayuda del cargador universal de código máquina, introducir el listado de bytes, realizar un DUMP en la dirección 4ØØØØ y 251 como número de bytes.

N.º Línea	Datos	Control
1	140815F33E0FD3FE213F	930
2	05E5DBFE1FE620F6024F	1327
3	BFC0CD8CFB30FA210A02	1322
4	10FE2B7CB520F9CD88FB	1491
5	30EB068ECD88FB30E43E	1361
6	C3B830E02420F106BECD	1361
7	8CFB30D578FED430F4CD	1735
8	8CFBD079EE034F260006	1084
9	E0181F082007300FDD75	727
10	00180FCB11ADC0791F4F	855
11	131807DD7E00ADC0DD23	1018
12	1B0806E22E01CD88FBD0	1114
13	3EEBB8CB1506E0D26FFB	1507
14	7CAD677AB320CA7CFE01	1314
15	C9CD8CFBD03E0C3D20FD	1425
16	A704C83E7FDBFE1FD0A9	1441
17	E62028F3792F4FE607F6	1275
18	08D3FE37C9DD21000011	1000
19	11003E0037CD5605DD21	684
20	00001178043EFF37CD56	804
21	05DD21000011110003E00	355
22	37CD5605DD210000111C	650
23	023EFF37CD560531FFFF	1229
24	DD2100401100BA3EFF37	893
25	CDFBFA3E1832B997C300	1373
26	5B000000000000000000	91

DUMP: 4Ø.ØØØ
N.º BYTES: 251

```
   10 REM Cargador del Rambo
   20 BORDER 0: PAPER 0: INK 4: P
OKE 23624,4: CLEAR 30000
   30 LOAD ""CODE 64251,251
   40 PRINT "Situa la cinta origi
nal ERBE     desde el principio."
   50 PAUSE 0: RANDOMIZE USR 6442
6
```



MOVIE

Para poder llegar al final del juego, es necesario encontrar a Tanya, pero ésta no nos prestará ayuda si no llevamos los siguientes objetos:

1) Maletín. 2) Dinero. 3) Botella.

En algunas pantallas hay armaduras que no nos dejan pasar a no ser que digamos la contraseña. Esta puede ser: OPEN o PUZZLE.

Hay cuatro frases que nos pueden servir de mucha ayuda si no sabemos qué hacer:

1) HELP = Ayuda.

2) WHAT DO I DO NEXT? = ¿Qué hago ahora?

3) WHICH WAY DO I GO? = ¿Por dónde voy?

4) HOW MUCH MONEY DO YOU WANT? = ¿Cuánto dinero quieres?

Juan Carlos Navarro
Vitoria

NIGHT SHADE

POKE 58Ø56,Ø o POKE 57449,Ø, para ir a través de los muros.

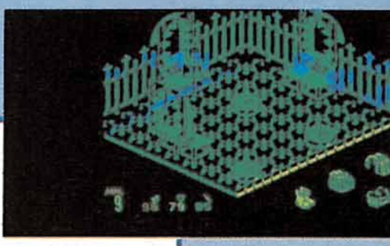
POKE 53442,Ø: POKE 53443,12 para vidas infinitas.

POKE 511Ø5,Ø para atravesar los monstruitos.

POKE 49811,Ø ¡sorpresa! The Birds and the Bees.

POKE 37852,x para x n° de vidas o si x = 255 no hay pajarracos.

Manolo de Grassa & David Cazón
Pamplona



BATMAN

En la pantalla del jet, en la del suelo de pinchos, al coger el jet se pierde una vida inevitablemente, puesto que para cogerlo, hay que ponerse encima y después de haberlo obtenido nos caeremos a los pinchos. Pues bien, nos colocamos al lado del jet, no encima, y le damos a la tecla de coger; el aparato se situará a nuestra izquierds (donde aparece la pata de elefante) volvemos a dar a dicha tecla, y el jet aparece debajo del protagonista, nos tragamos el aparato y vida ahorrada.

Antonio Montes

TAPPER-HAMBURGUER

En el programa Tapper (que no es turbo), hay unos pokes para poder ser un gran cantinero.

Poke 4Ø185,195: Poke 4Ø186,18Ø: Poke 4Ø187,156.

En el programa Hamburger teclear el siguiente programa.

```
1 CLEAR 34ØØØ.
2 LOAD "" SCREEN$.
3 LOAD "" CODE.
4 POKE 59626,Ø: POKE 59627,Ø: POKE 59628,Ø.
5 RANDOMIZE USR 417Ø1.
```

Suerte y hacer muchas hamburguesas.

Saludo de A. M. S., M. M. S. and J. M. P.

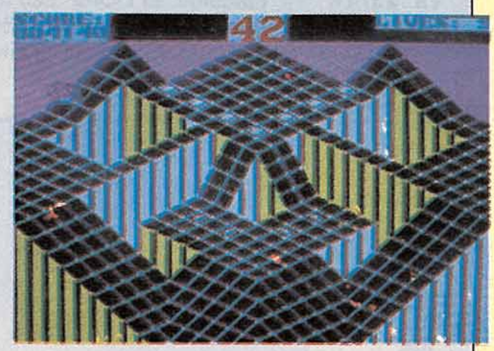
Alicante

GREEN BERET

El siguiente poke se introduce cargando el cargador Merge " " y poniéndolo delante del Randomize USR. Sólo para versión que no sea turbo.

Poke = 4Ø919, n (n = n.° de vidas).

Luis Miguel Martínez
Madrid



GYROSCOPE
SPECTRUM

Hacer un Merge ". Cuando aparezca OK, editar la línea y justo antes del Randomize USR.

Poke: 53992,Ø para vidas infinitas.

Poke: 52138,2Ø1 tiempo infinito.

Javier Sánchez
Barcelona

BOMB JACK

Para versiones que no sean turbo y los pokes se colocan delante del Randomize.

Poke 49984,Ø. Proporciona vidas infinitas.

Poke 52327,2Ø1. Elimina a los enemigos.

Poke 52127,2Ø1. Eres inmortal.

Sergio Tejedor Barreiro
Madrid

BOMB JACK
AMSTRAD

Amigos de MICRO MANIA, os escribo esta carta para mandaros un pequeño truco para «Bomb jack», de Amstrad.

1) Programa para vidas infinitas.

```
1Ø rem !!!!!!!!!!!!!!!!
2Ø rem !BOMB JACK!!
3Ø rem !!!!!!!!!!!!!!!!
4Ø mode ink 1,2Ø.
5Ø locate 6,2: input «Desea vidas infinitas (s/n)»; v$.
6Ø memory 5999: border Ø.
7Ø for f=1 to 15: read a: ink f, a: next.
8Ø mode Ø: ink Ø,1.
9Ø load «!bjscreen.bin», 49152.
1ØØ load «!bjcode.bin», 6ØØØ
11Ø if upper$ (v$)=«S» then poke 6144,Ø: poke 6161,255.
12Ø call 6ØØØ.
13Ø data 1,Ø,26,8,24,13, 4,6,15,16,5,2,6,3,2Ø, 1Ø.
```

Este programa suple al primer bloque del juego (programa cargador).

2) Este pequeño truco es para la pulga, Amstrad:

Desde el momento en que la pulga empiece a bajar por la cueva se puede pulsar SHIFT y A (A=Tecla abandono) y pasaremos al siguiente nivel de juego, en el cual perdura el mismo decorado, pero con más plantas carnívoras, también nos dará puntos como si hubiéramos salido.

Esto no se podrá hacer más de cuatro veces o el ordenador dará una señal error.

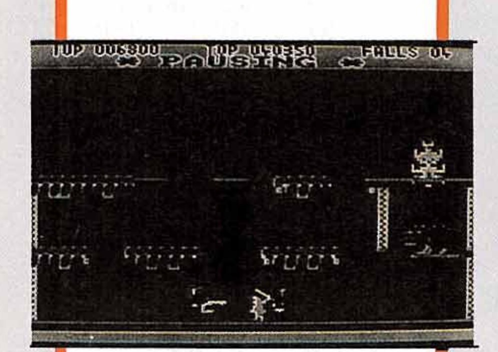
Esto es todo, gracias por atenderme.

Eduardo J. Gallego
Ronda (Málaga)

NEVERENDING STORY
COMMODORE

En Spook City (la ciudad de los espectros), para coger la llave de oro, necesitamos un saquito. Este está dentro de una celda, para entrar se necesita una llave, y para coger la llave hay que matar a las ratas que la custodian. Como veréis , un largo proceso, que es innecesario con este otro recorrido: cogemos un trozo de cuerda, que se encuentra en la superficie, y con él bajamos a la tumba. Vamos al oeste, luego al noroeste y seguimos hacia el oeste. Encontraremos una pantalla con un pozo; este pozo tiene un sistema de polea donde podemos colgar la cuerda, poniendo «fasten rope». La cuerda se colgará, y podremos bajar al pozo. Luego vamos hacia abajo, y entramos en la celda: en ella está el saco. Cuando lo cogemos, cae al suelo una moneda gigante que hay que recoger también para acceder a la llave (ver carta 2). Para salir de la celda, vamos hacia arriba.

Javier Guerrero Díaz
Algeciras (Cádiz)



BRUCE LEE
AMSTRAD

En algunas pantallas si te agachas junto a una pared te puedes teletransportar a otras pantallas, por ejemplo, si te agachas en la pared que está más a la derecha, en el piso inferior de la pantalla, en la que está a la derecha del todo de las tres primeras apareces en la de al lado.

Si además queréis 9 vidas en vez de 4, y que el Yamo Verde no os moleste tenéis que elegir la opción un jugador en oponencia. Cuando empeceis a jugar vereis que en la parte superior derecha aparece FALLS 9, para libraros del Yamo lo que tenéis que hacer es manejarlo de vez en cuando, o sea cada vez que lo veáis que se mueve solo, pues lo movéis, dáis un puñetazo, saltáis, etc.

Francisco Bellas
La Coruña

SPECTRUM

Hacer un Merge ", cuando aparezca OK, editar la línea y justo antes de Randomize USR. A continuación teclear el siguiente Poke:

Poke 37ØØ8;255 y obtendremos 255 vidas.

Javier Sánchez
Barcelona

BACK TO SKOOL

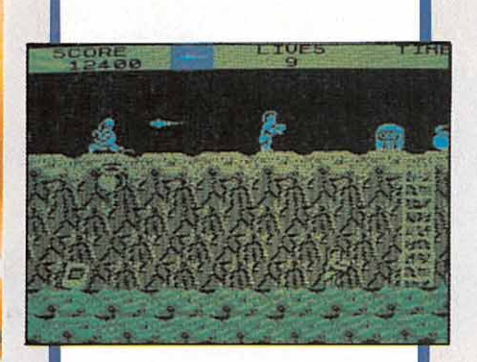
Con el cargador que os proponemos a continuación os será muy sencillo poder terminar sin ninguna complicación el juego BACK TO SKOOL. Para introducirlo es necesario que utilicéis el Cargador Universal de Código Máquina. El DUMP hay que hacerlo en la dirección 3286Ø y el número de bytes a introducir es de 208.

```
  10 CLEAR 32000: LOAD ""CODE 32
860
  20 INPUT "Ninguna bronca? (s)
";a$: IF a$<>"s" THEN POKE 32890
,0
  30 INPUT "Alguna bronca? (s) "
;a$: IF a$<>"s" THEN POKE 32887,
0
  40 INPUT "Sumar puntos en luga
r de lineas?(s) ";a$: IF a$<>"s"
 THEN POKE 32898,0
  50 INPUT "Paralizacion general
? (s) ";a$: IF a$<>"s" THEN POKE
 32902,0
  60 INPUT "Super rapido? (s) ";
a$: IF a$<>"s" THEN POKE 32905,0
  70 INPUT "Catatonizar a la gen
te? (s) ";a$: IF a$<>"s" THEN PO
KE 32893,0
  80 INPUT "Hermanos de sangre?
(s) ";a$: IF a$<>"s" THEN POKE 3
2908,0

  90 INPUT "Pataletas de indigna
cion? (s) ";a$: IF a$<>"s" THEN
POKE 32913,0
 100 PRINT AT 11,2;"Pon en march
a el cassette..."
 110 RANDOMIZE USR 32917
```

DUMP: 32.86Ø
N.º BYTES: 2Ø8

```
 1  DD7CFE802803DD75CC11 1329
 2  1700DD191881CD1D803E 894
 3  01D3FE3EC93200753 22E 992
 4  753294643EB5324C75AF 1076
 5  32F1F63208F7329F763E 1231
 6  18329E76C3B48121FF5A 1232
 7  11FE5A01FF023609EDB8 1103
 8  11AD7F21560501AF00ED 854
 9  B021B87F36002EFD36E1 1152
10  211E8036E32E2636ED2E 893
11  2B36E12E3F360B2E4B36 671
12  002E21222D802E3A22D3 635
13  7F22DA7F2222802E3E22 844
14  C47F22E97F22F37F223B 1214
15  80DD210000111100AF37 646
16  CD560530F21148013EFF 996
17  37CD560530E7310000DD 900
18  2100401100403EFF37CD 755
19  AD7FDD21000011B900CD 961
20  0080DD21BA803E263235 899
21  801C311D80C36C800000 793
```



GHOSTS'N GLOBINS
AMSTRAD

Rebobinar cinta original y teclear lo siguiente:

```
1Ø Memory 5ØØØ.
2Ø Load "!p.
3Ø Load "!Code.
4Ø For n=361ØØ to 363ØØ.
5Ø Poke n,178.
6Ø Next: Poke 36228,178
7Ø Call 2Ø48Ø.
```

P, es la pantalla.
Code, es el juego.

Con este «programilla» bastará con pulsar Play, dejar correr la cinta y luego, disfrutaréis de muchísimas facilidades.

Sólo hay un incoveniente: cuando se llega a la barca transportadora del río, veremos que ésta permanece quieta, es igual, sólo hay que colocarse en el borde de la tierra y saltar hacia adelante, dejando el mando o teclas quietas, así veremos que nuestro héroe camina solo. Cuando crucemos el río bastará con dar un salto y seguir jugando.

Después observaremos que en la segunda fase, los monstruos con corazón tatuado en el brazo, permanecen inmóviles, y uno de ellos nos impide subir por la escalera. Para solucionar este tramo bastará con perderlo de vista y volver otra vez, con lo cual veremos que se ha apartado un poco de la escalera. En el caso de que el espacio dejado por éste no nos satisfaga, repetir la operación una y otra vez hasta conseguir que nos deje pasar.

Si queréis ser testigos de una dificultad altamente grande, cambiar la línea 4Ø por ésta: 4Ø For n=361ØØ to 3615Ø.

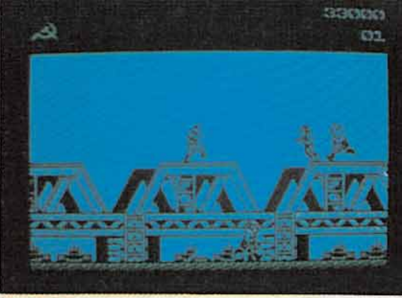
Octavio Rojas
Humanes (Madrid)

STARQUAKE

Os envío las equivalencias de los nombres y estaciones de este programa entre dos de sus versiones: Spectrum y Commodore:

Spectrum	Commodore
Verox	Astra
Tulsa	Hylis
Asoic	Kappa
Delta	Femur
Quake	Chasm
Algol	Malis
Exial	Metre
Kyzia	Xenon
Ultra	Cosin
Trage	Plasm
Sonia	Polar
Amaha	Mesón
Amiga	Z.A.P

Javier Guerrero
Cádiz



GREEN BERET

Los pokes son para las versiones que no sean turbo colocándose delante del Randomize:

Poke 43768,Ø. Elimina a los morteros.

Poke 451ØØ,Ø. No te disparan.

For a=476ØØ to 477ØØ: Poke a, Ø: Next a. Elimina soldados excluyendo a los que dan armas. (Esto se pone como un poke cualquiera.)

Sergio Tejedor Barreiro
Madrid

ENTOMBED
COMMODORE

En los pasillos de la pirámide, aparece siempre un halcón volando, que a veces lleva un símbolo, ANKH, que nos da energía. Pero no siempre lo lleva, o mejor dicho, casi nunca. Aún así, podremos conseguir vidas. Bastará con saltar hacia el pájaro y tocarlo, nos dará una unidad de energía. Esto puede hacerse en cualquier momento y lugar.

Javier Guerrero Díaz
Algeciras (Cádiz)

WIZARDRY
COMMODORE

En el 2.° área hay una pantalla con una nube y dos puertas. Por las dos se puede ir a la habitación de la cruz invertida, pero si vamos por la de la derecha, encontraremos un cofre con gas, una hoguera y un cráneo alado, que nos quitarán energía. En cambio, si vamos por la puerta izquierda, sólo habrá un cráneo y encontraremos el núcleo de pantallas donde están los hechizos «Reverse» y «Knock», necesarios para invertir la cruz y conseguir, de esta manera, abrir la puerta.

En el área 3.°, en la primera pantalla hay un esqueleto y dos puertas. Si vamos por la de abajo, luego, al intentar volver, la puerta habrá desaparecido y quedaremos encerrados a merced del minotauro. Para evitarlo, entraremos primero por la puerta derecha y después por la de abajo. Al hacer esto conseguiremos evitar que la puerta se esfume.

Javier Guerrero
Cádiz



FIGHTING WARRIORS

Los siguientes pokes se utilizarán sólo para versiones que no sean turbo y delante del Randomize.

Poke 61233,Ø. No mueres.

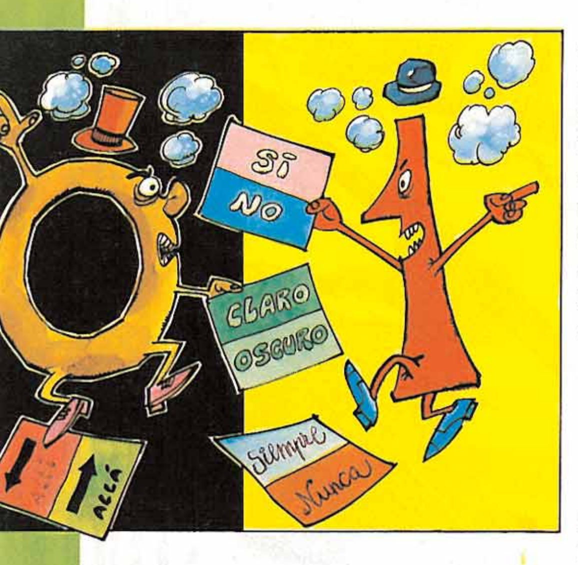
Poke 6Ø991, n. Aumentar el número de vidas (donde n es el número de vidas, si se ponen los dos pokes con 100 vidas se llega al final).

Sergio Tejedor Barreiro
Madrid


SPECTRUM 48K
NIGHTMARE RALLY
DEMON - 1
WAKELIN
ocean
Prepárate para el más duro de todos los Rallies. Todas tus facultades de buen piloto van a ser puestas a prueba. Direferentes tipos de terreno, cada vez más difíciles, se juntan con condiciones climatológicas adversas (nieve, lluvia, hielo y niebla), haciendo cada vez más difícil la conducción hasta convertirla en una auténtica pesadilla.
ERBE Software
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA: ERBE SOFTWARE.
C/. STA. ENGRACIA, 17 28010 MADRID. TEL. (91) 447 34 10
DELEGACION BARCELONA: AVDA. MISTRAL, 10. TEL. (93) 432 07 31

EL JUEGO DE LOS LECTORES

Estamos seguros de que la mayoría de nuestros lectores han soñado alguna vez ver un programa suyo convertido en el éxito del año, pues bien, ahora nosotros vamos a hacer posible ese maravilloso sueño.



Y lo haremos de un modo distinto al que cualquiera de vosotros haya podido imaginarse, porque vamos a hacerlo entre todos.

Nuestra idea es muy sencilla. Mensualmente os propondremos una serie de temas relacionados con la creación de un juego con el fin de que nos enviéis vuestras ideas, sugerencias, rutinas, gráficos y cualquier otra cosa que desde estas mismas páginas os indicaremos.

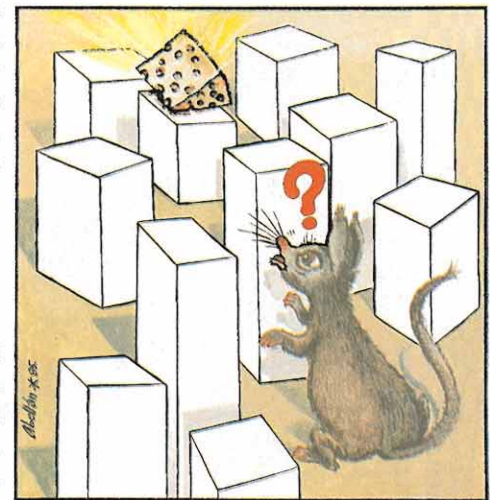
Con todas ellas iremos poco a poco confeccionando nuestro programa, un programa hecho entre todos y en el que cada uno de vosotros habrá aportado su granito de arena.

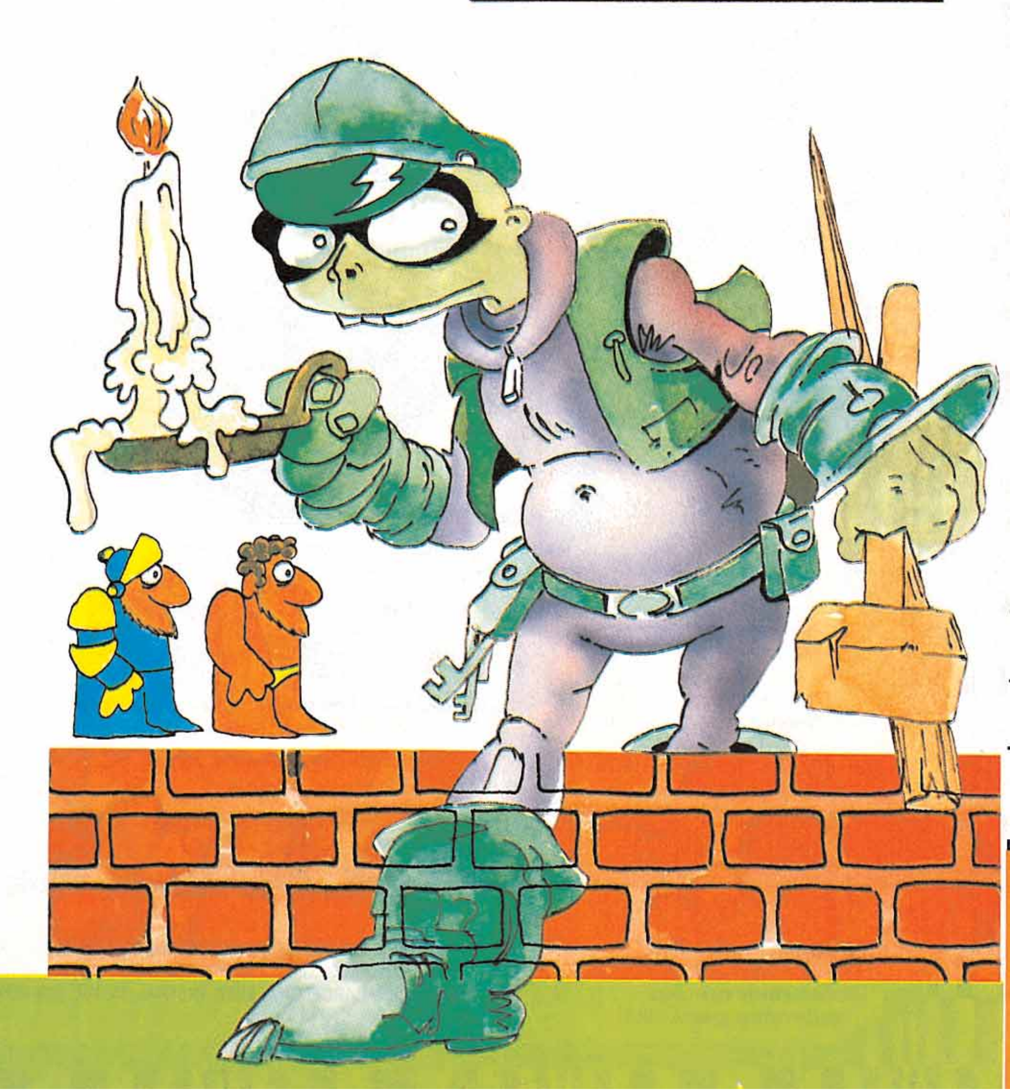
Aprender programando

Por supuesto lo que más nos interesa es que aprendan a programar en Código Máquina aquellos que ahora no tienen ni idea del tema. Es por este motivo por lo que según vayamos avanzando en nuestro juego, se irán detallando paso por paso todas las explicaciones necesarias para que comprendáis cómo se ha realizado cada gráfico, rutina o cualquier otro elemento de los que intervienen en la elaboración de un programa comercial. Para ello, será necesario que cuando nos enviéis vuestras aportaciones para el programa lo hagáis con las explicaciones pertinentes en cada caso, las cuales posteriormente serán publicadas en **MICROMANIA**.

Algunas consideraciones previas

En un principio hemos elegido al Spectrum y al Amstrad como nuestras herramientas de trabajo porque son los ordenadores que poseen la amplia mayoría de nuestros lectores y porque ambos utilizan el microprocesador Z80, lo cual facilita enormemente las explicaciones de las rutinas de una forma conjun-





ta. Por supuesto, no hemos olvidado al MSX *(que utiliza también Z80)* y al Commodore, pero dependerá un poco de la respuesta de los usuarios de estas máquinas el que las incluyamos o no. Esperamos vuestras cartas y, por supuesto, vuestras aportaciones.

La mecánica del curso

Nuestro curso de programación tiene como ya os hemos señalado anteriormente tres objetivos fundamentales: conseguir que aprendan a programar un juego en código máquina aquellos que no dominan el tema, dar la oportunidad a los que ya tienen conocimientos de que puedan darles alguna utilidad y conseguir entre todos crear nuestro propio programa para orgullo propio y regocijo de las generaciones venideras.

La mecánica a seguir es muy sencilla. Cada mes iremos proponiendo un tema y vosotros tendréis que mandarnos vuestras aportaciones. Entre todas ellas elegiremos aquellas que consideremos las mejores y procederemos a publicarLas en el número siguiente de la revista. Los mejores trabajos seleccionados tendrán un premio en metálico el cual se indicará en cada caso y cuya valía dependerá de su importancia dentro del programa.

Para empezar os propondremos que este mes nos mandéis una historia, que equivaldría a esas que encontramos normalmente en las carátulas de los juegos comerciales y que será la que nos sirva de guión para confeccionar el grueso de nuestro programa. Dicha historia no podrá exceder de 60 líneas las cuales deberán de estar mecanografiadas y llevar un título. Así como la descripción de los personajes que van a intervenir en el juego.

El premio en este caso será de **4.000 pesetas.** En el caso de que ninguna historia fuera considerada de la suficiente calidad, el premio quedaría desierto y seríamos nosotros los que propondríamos una. Lo mismo ocurrirá cuando se trate de gráficos, rutinas o cualquier otro elemento de elaboración de un juego.

Como la historia y los personajes son comunes para los dos ordenadores en este caso no se establecerá ninguna diferencia a la hora de seleccionar los trabajos que enviéis.

Todos los trabajos deberéis de mandarlos a la siguiente dirección:

"EL JUEGO DE LOS LECTORES"
MICROMANIA
Carretera de Irún Km, 12,400
28049 Madrid
Indicando vuestra dirección y teléfono de contacto.

ESTE MES...

Una historia

- Máximo 60 líneas de extensión.
- Mecanografiadas.
- Con tres títulos distintos propuestos para el juego.
- Y la descripción de los personajes.

Premio: 4.000 ptas.

Ha Ha!
I'm a monster maker





SOLO
3995 PTS.
3995 PTS.
INCLUIDO IVA
ERBE Software
PRESENTA
EL SUPER 10
A UN
PRECIO
INCREIBLE
El mejor regalo
THE GOONIES
BRUCE LEE
ROCK'N LUCHA
SABOTEUR!
The way of the exploding fist
ERBE Software
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA: ERBE SOFTWARE
C/. STA. ENGRACIA, 17. 28010 MADRID. TEL. (91) 447 34 10
DELEGACION BARCELONA: AVDA. MISTRAL, 10 TEL. (93) 432 07 31

Arriba y abajo



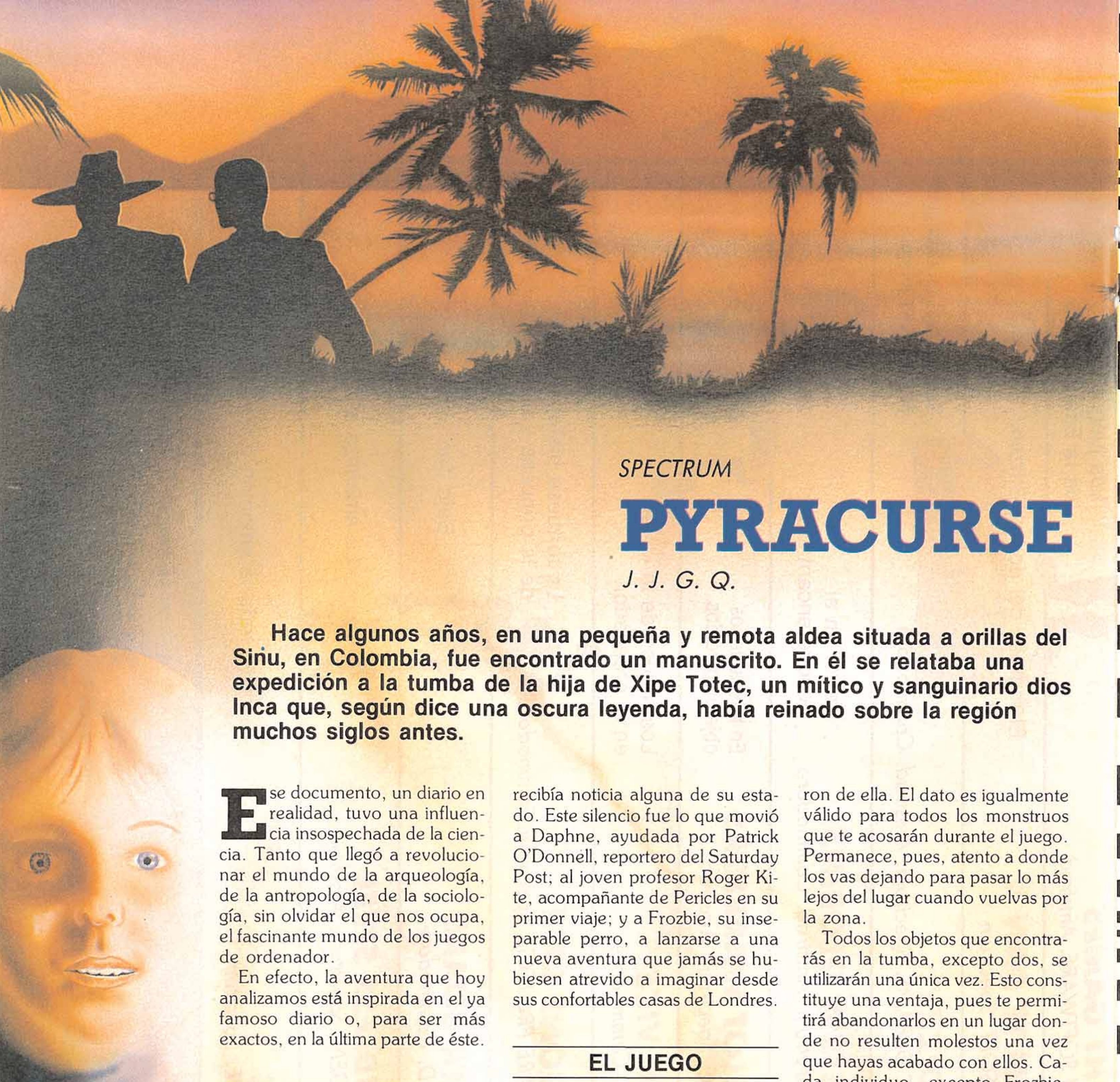
ESTE MES	ULTIMO MES	MESES PERM.		
1			**PYRACURSE** *HEWSON CONSULTANTS. Spectrum*	La expedición al templo de Xipe Totec.
2	↑	2	**PHANTOMAS II** *DINAMIC. Spectrum*	El castillo del Conde Drácula.
3	↑	2	**LAS TRES LUCES DE GAULDRON** *ERBE. Spectrum. Amstrad*	La morada de Kulwoor.
4	↓	2	**EQUINOX** *MIKROGEN. Spectrum. Amstrad*	La aventura espacial.
5	↓	3	**BATMAN** *OCEAN. Spectrum. Amstrad*	El personaje más popular del comic, ahora también en el ordenador.
6			**JACK THE NIPER** *GREMLIN GRHAPICKS. Spectrum. Amstrad*	Las aventuras de Jack el Travieso.
7	↑	3	**CAULDRON II** *PALACE SOFTWARE. Spectrum. Commodore*	Entra en el mundo mágico de la noche.
8			**HEARTLAND** *ODIN. Spectrum.*	Las páginas del libro mágico.
9	↓	2	**PHANTOMAS** *DINAMIC. Spectrum*	Un ladrón en apuros.
10	↓	7	**WINTER GAMES** *EPIX. Spectrum. Amstrad. Commodore*	Las olimpiadas del ordenador.

11			**KNIGHT GAMES** *ENGLISH SOFTWARE. Amstrad*	Los juegos de la Edad Media.
12			**DINAMITE DAN II** *MIRRORSOFT. Spectrum*	El regreso del doctor Blitzen.
13	↓	3	**SPINDIZZY** *ELECTRIC DREAMS. Spectrum. Amstrad. Commodore*	Sus gráficos le distinguen de cualquier juego.
14			**GHOSTS'N GLOBINS** *ELITE. Spectrum. Amstrad. Commodore*	Terror en el bosque encantado
15	↑	7	**CAMELOT WARRIORS** *DINAMIC. Spectrum. Amstrad.*	En busca de los objetos perdidos.
16			**MIAMI VICE** *OCEAN. Commodore.*	Los héroes de la «tele» en el ordenador.
17			**DRAGONS LAIR** *SOFTWARE PROJECTS. Spectrum. Commodore*	La tortuosa historia de la princesa y el dragón
18			**LEADER BOARD** *US GOLD. Commodore*	Bajo par.
19			**STANDLESS STEEL** *MIKROGEN. Spectrum. Amstrad*	La amenaza androide.
20			**TENIS** *IMAGINE. Spectrum*	Vive toda la emoción de Winbledon.

DIBUJOS: JAVIER OLIV

Todos los lectores que lo deseen, podrán enviar sus votaciones a la redacción de **MICROMANIA** bien por carta, indicando en el sobre: «Arriba y Abajo» o por teléfono.
Cada lector podrá votar los que considere los diez mejores juegos en orden de preferencia. En la lista que nos sea enviada a esta redacción, deberá figurar: nombre de programa, compañía que lo ha hecho y el ordenador para que ha sido programado.
Las cartas deben dirigirse a la siguiente dirección: Ctra. Irún km 12,400 Madrid; los que deseen hacerlo por teléfono, deberán marcar el número (91) 734 70 12.





SPECTRUM

PYRACURSE

J. J. G. Q.

Hace algunos años, en una pequeña y remota aldea situada a orillas del Sinu, en Colombia, fue encontrado un manuscrito. En él se relataba una expedición a la tumba de la hija de Xipe Totec, un mítico y sanguinario dios Inca que, según dice una oscura leyenda, había reinado sobre la región muchos siglos antes.

Ese documento, un diario en realidad, tuvo una influencia insospechada de la ciencia. Tanto que llegó a revolucionar el mundo de la arqueología, de la antropología, de la sociología, sin olvidar el que nos ocupa, el fascinante mundo de los juegos de ordenador.

En efecto, la aventura que hoy analizamos está inspirada en el ya famoso diario o, para ser más exactos, en la última parte de éste.

LA HISTORIA

El diario narra las aventuras de una pequeña expedición organizada por Daphne Pemberton-Smythe a principios de los años treinta.

El padre de Daphne, Pericles Pemberton-Smythe, un famoso arqueólogo en aquellos tiempos, había hecho un viaje a la tumba un año antes. A su vuelta informó escuetamente de los espeluznantes descubrimientos que allí había realizado y regresó rápidamente a Sudamérica para continuar con sus investigaciones.

Pero el tiempo pasaba y no se recibía noticia alguna de su estado. Este silencio fue lo que movió a Daphne, ayudada por Patrick O'Donnell, reportero del Saturday Post; al joven profesor Roger Kite, acompañante de Pericles en su primer viaje; y a Frozbie, su inseparable perro, a lanzarse a una nueva aventura que jamás se hubiesen atrevido a imaginar desde sus confortables casas de Londres.

EL JUEGO

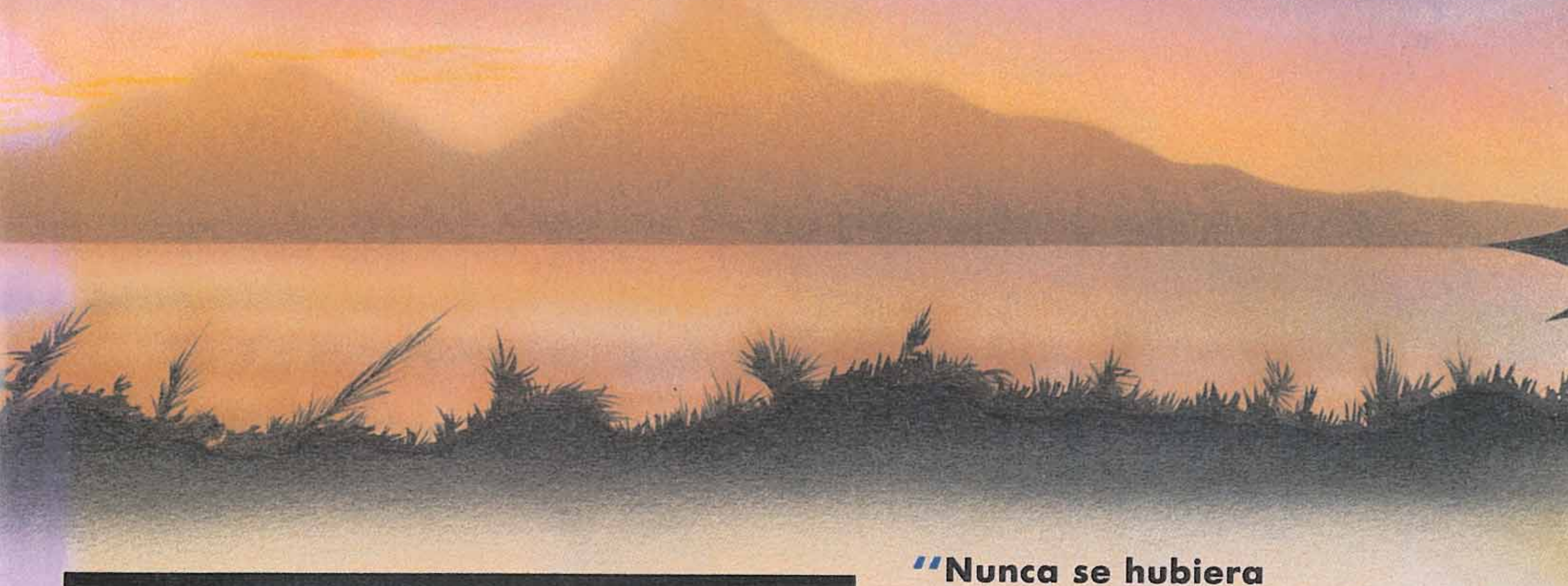
El juego comienza con los cuatro aventureros a las puertas de la tumba, en la antecámara, esperando a que tú te hagas cargo de la situación y consigas llevarlos hasta el final, tarea nada fácil, por cierto.

Puedes controlar a cualquiera de ellos, pero únicamente de uno en uno. Una vez elegido el personaje deseado, éste siempre aparecerá en el centro de la pantalla. El resto no permanecerá quieto y estarán moviéndose de un lado a otro, pero, y esto es importante, sólo cuando estén en pantalla. Es decir, no se moverán del sitio en que se encontraban cuando salieron de ella. El dato es igualmente válido para todos los monstruos que te acosarán durante el juego. Permanece, pues, atento a donde los vas dejando para pasar lo más lejos del lugar cuando vuelvas por la zona.

Todos los objetos que encontrarás en la tumba, excepto dos, se utilizarán una única vez. Esto constituye una ventaja, pues te permitirá abandonarlos en un lugar donde no resulten molestos una vez que hayas acabado con ellos. Cada individuo, excepto Frozbie, puede llevar hasta tres cosas.

Nuestros amigos empiezan con una pequeña cantidad de energía. Esta cantidad se verá reducida en cada contacto con los guardianes de la tumba, excepto en la última zona, el santuario, donde el más mínimo roce con las calaveras que guardan algunas de las puertas te supondrá la muerte instantánea.

En un principio no hay forma alguna de reponer la energía. Sin embargo, con O'Donnell y el profesor puedes utilizar un pequeño truco. Para que recuperen fuerzas será suficiente con que los acerques a Daphne. Una buena idea es seleccionar el modo Lead y es-





perar unos dos o tres minutos, pasados éstos estarán totalmente repuestos. No hay ningún truco parecido para Daphne y Frozbie, por ello deberás ser especialmente cuidadoso con ambos.

LOS ENEMIGOS

En lo que respecta a las fuerzas enemigas, la cripta está guardada por diferentes tipos de monstruos:

— Escorpiones y robots; no son demasiado rápidos, así que no te darán muchos problemas.

— Interceptores; son pequeños y bastante pegajosos, ten cuidado con ellos.

— Calaveras; son rápidas y muy peligrosas. Si te persiguen flotando a bastante altura sobre el suelo puedes manejarlas con Frozbie, al que, al ser más bajo, no llegan a tocar. Utilízalo para meterlas en una habitación donde no molesten.

— Guardianes sin cabeza; son veloces, pero no demasiado inteligentes. Llévalos hasta algún obstáculo —una esquina o una columna— y cambia rápidamente de dirección de modo que choquen contra él. Casi siempre es suficiente para perderlos.

EL OBJETIVO

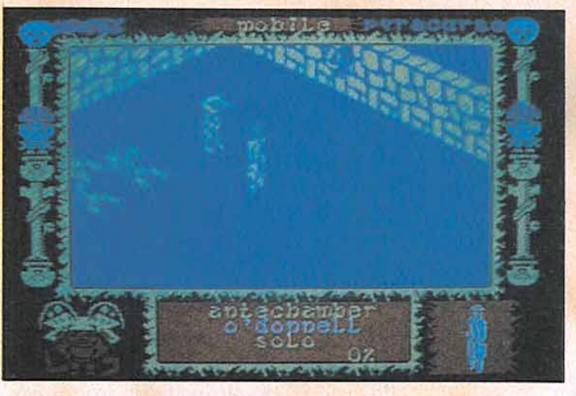
El juego está dividido en tres partes claramente diferenciadas: Antechamber, Shrine y Sanctum. En las dos primeras tu misión consistirá en encontrar el modo de pasar a la siguiente. En la última deberás buscar y rescatar al padre de Daphne.

EL MAPA

Utilízalo para seguir con más precisión las indicaciones que te daremos para cada zona y para evitar en lo posible a los guardianes.

La mayor parte de las cosas que hay en la tumba están ocultas dentro de otros objetos. En estos casos, se pondrán junto al objeto que las contiene rodeadas por un trazo de puntos.

"Nunca se hubiera imaginado metida de lleno en semejante aventura"



En otras ocasiones necesitarás acercar un objeto a otro inmóvil utilizando el modo cursor. Esto se indicará uniendo ambos con una flecha.

Al modo cursor se accede a través de Inventory, seleccionando el objeto adecuado y pulsando fuego. Los objetos se dejan o tiran pulsando fuego mientras estás en movimiento.

En el juego se han incluido una gran cantidad de acciones adicionales que son imprescindibles para llegar al final. La mayor parte de ellas sólo sirven para ponerte las cosas más difíciles. De cualquier forma, casi todas las situaciones complicadas se pueden resolver. Eso sí, a veces a costa de un alto precio.

En fin, todo depende del riesgo que estés dispuesto a correr. Nosotros nos conformaremos con ofrecerte la secuencia de acciones mínimas para acabar cada una de las zonas y desearte suerte, la necesitarás.

Y por si ya empezabas a dudar de la existencia del diario, te ofre-



cemos, en primicia, un corto fragmento que te proporcionará algunas pistas más sobre el juego (el autor del diario es O'Donnell).

EL DIARIO

«...Al fin estamos frente a las puertas de la tumba. Más de una vez pensé que no lo conseguiríamos. Especialmente en aquélla en la que unos simpáticos indígenas se encariñaron de nuestras cabezas. «Las cabezas reducidas se venden muy bien entre los turistas» dijeron. Decidimos no contribuir al comercio internacional y, murmurando algo sobre lo bien que quedarían unas postales, corrimos durante las siguientes diez millas, gentilmente acompañados un largo trecho por una vociferante tribu de reducecabezas.

Pero lo importante es que ahora estamos aquí, a las puertas de una tumba rodeada por una impenetrable muralla. La única entrada está delante de nosotros. Pero ese paso está custodiado por un horrible ser sin cabeza que, extrañamente, parece ignorarnos.

Daphne ha sido la primera en decidirse. Se ha escurrido por una esquina teniendo cuidado en no tocarle y ha empezado a explorar el interior, nosotros la vamos a seguir ahora...

...Ya habíamos conseguido pasar todos cuando Frozbie mostró un repentino interés por el tobillo del monstruo. Ante este nuevo estímulo el guardión vaciló un instante para, al siguiente, avalanzarse sobre nosotros. Pero la pesadilla sólo había empezado. En nuestra huida nos topamos con voraces calaveras y amenazadores escorpiones gigantes. Incluso hemos llegado a morir varias veces.

No, no, aún no estoy loco. Aunque intentábamos movernos con la máxima precaución no pudimos evitar que algunos guardianes nos llegaran a herir y, finalmente, matar.

Frozbie, debido a su afición por los tobillos, fue el primero en caer. Cuando intentamos guardar sus restos dentro de una copa que encontramos cerca de allí, la sustancia que había en ella se derramó y ¡Frozbie resucitó!

No sólo descubrimos que la muerte no era irreversible dentro de la tumba. También encontramos la forma de acabar con los guardianes que en ella moran.

De nuevo el destino se puso de nuestra parte cuando el profesor, que es un gran aficionado a los bolos, le lanzó un ojo a un escorpión que avanzaba muy seguro hacia nosotros. Pos supuesto no un ojo suyo, sino uno que encontró dentro de un cofre y que, al no ser reclamado por nadie, se quedó. En cuanto bicho y ojo se encontraron, ambos se desintegraron sin dejar rastro alguno. ¡Ya teníamos algo con que hacer frente a esos diabólicos seres!...»

ANTECHAMBER

Selecciona a Daphne y llévala a la habitación con el cofre y el ánfora. Saca el símbolo del árbol de la vida del jarrón y abre con él el cofre. Dentro hay una copa y un ojo. Utiliza éste último para eliminar la calavera que bloquea el paso a la habitación de la palanca (grupo de cinco habitaciones formando una cruz).

Al bajar la palanca harás aparecer otra en la habitación siguiente, sirve para quitar el muro de la tercera sala. Dentro hay un montón de tierra. Haz que Frozbie desentierre la estatuilla que hay oculta y úsala para entrar en la habitación de las tres calaveras. O'Donnell sacará el árbol que hay dentro del ánfora.

Ahora lleva al profesor hasta la entrada a la habitación de los tres cofres y mueve la palanca para quitar el muro. Acerca el árbol conseguido por O'Donnell al último cofre y saca el amuleto. Utilízalo para entrar en la habitación donde hay otra ánfora y coge el amuleto que tiene dentro. Este te permitirá llegar hasta la palanca que se encuentra en la habitación situada un poco más arriba.

La palanca hace aparecer una loseta. Unicamente necesitas hacer que el profesor la toque para pasar a la siguiente zona, Shrine.

¿Fácil, no? Pero no te confíes. Esto es extremadamente sencillo comparado con lo que te espera, si es que te decides a seguir adelante...

SHRINE

Conduce a nuestros cuatro héroes hasta el primer montón de tierra. Frozbie desenterrará una loseta que al ser examinada por el profesor desbloqueará el paso, aunque no del todo, pues hará aparecer otra barrera en la parte superior. Junto a ella hay un robot que no te quitará energía.







Haz que O'Donnell y el profesor recuperen fuerzas y cruza con ambos el portal. Ten cuidado con el escorpión, el guardián y la calavera que andan por la zona. Puedes utilizar el ojo que hay oculto en un cofre para destruir al enemigo más peligroso (la calavera).

Esquivando a los otros dos monstruos, lleva a O'Donnell hasta el cofre que hay en una habitación cercana. Al abrirlo aparecerá una estatuilla y unos bloques de piedra que te impedirán salir. La barrera desaparecerá cuando el profesor baje la palanca que hay junto a ella.

En la habitación de la derecha hay dos palancas, una bajada y otra subida. Acerca al profesor a esta última. Aparecerá un cofre y la otra palanca se subirá. ¡No te acerques al cofre! Baja la nueva palanca y abre el cofre que se hará visible. Dentro hay un amuleto, el primero de los cuatro que deberás conseguir para pasar a la siguiente zona.

Al igual que en el caso anterior, un muro habrá bloqueado la salida. Para quitarlo utiliza la estatuilla encontrada por O'Donnell (es imprescindible que O'Donnell esté fuera de la habitación).

Encamínate hacia la izquierda. Encontrarás dos habitaciones. En una hay un controlador y en la otra una copa. Al coger cualquiera de ellos aparecerá el consabido muro. Cada muro se quita bajando la palanca correspondiente en la habitación opuesta. Pero cuidado, también quita el muro que bloquea el paso a las calaveras. Ya puedes regresar a la barrera del principio y acercar el controlador al robot.

Abierto el paso, selecciona a Daphne y llévala hasta la habitación donde hay una ánfora guardada por dos robots (en el mapa, arriba a la izquierda), saca la estatuilla y ve a la derecha, hasta donde está la palanca y la cerradura. La palanca se subirá al introducir la estatuilla en la cerradura. Bájala para quitar el muro que impedía el paso al interior de la habitación.

Frozbie ya puede desenterrar el segundo amuleto que hay en el montón de tierra. Haz que lo coja el profesor.

Lleva a O'Donnell a la habitación de los dos cofres (centro del mapa). Acércate primero al de la derecha. No pasará nada, pero ya puedes ir al izquierdo y sacar la estatuilla que contiene.

La nueva estatuilla te permitirá entrar en la habitación que hay un poco más abajo. Para abrir el cofre tienes que bajar la palanca que hay dentro y, a continuación, la palanca que se encuentra en la pared exterior. Cuando regreses a la habitación hallarás dos cofres. Abre sólo el de la derecha. Dentro está el tercer amuleto.

Lleva al profesor —con una buena reserva energética— a la parte sur de Shrine, donde están las dos palancas. Baja ambas. Una de ellas quitará el muro y la otra hará aparecer una calavera. Destrúyela con un ojo (el muro de la habitación con el ojo, la copa y la estatuilla se quita bajando la palanca que hay enfrente, justo al otro lado de la pared). Entra en la habitación y saca el controlador del cofre.

Si continúas avanzando encontrarás un robot inofensivo. Asegúrate que te sigue hasta la siguiente habitación, donde hay un cofre totalmente rodeado por un muro.



El muro es en realidad una ilusión, podrás atravesarlo sin ningún problema. El cofre contiene el cuarto y último amuleto. Cógelo. Cuando intentes salir verás que el muro se ha vuelto mucho más sólido. Baja la palanca que hay dentro de la habitación para hacerlo desaparecer.

Sin embargo, tus problemas no han acabado. La salida estará bloqueada por tres calaveras. Si todavía tienes cerca el robot aplica sobre éste el controlador.

Ya tienes los cuatro amuletos. Sólo necesitas llegar a la habitación de las cuatro columnas e irlos aplicando de forma secuencial a las cerraduras que irán apareciendo.

Junto al muro que bloquea el paso a la sala de las columnas hay otras dos palancas. Toca sólo la de la izquierda. Entra en la habitación y ve acercando los amuletos a las cerraduras. El último te llevará a Sanctum.

SANCTUM

Daphne es un factor importantísimo para la resolución del juego, sobre todo en este nivel, por ser quien repone la energía de los dos aventureros. Mantenla en un lugar seguro y acude a ella cada vez que estén bajos de fuerzas.

Tu primer objetivo en esta última zona será encontrar los cuatro diamantes que hay esparcidos por todo el complejo.

Empezaremos por el que se encuentra en el grupo de tres habitaciones junto a la cruz. Lleva hasta allí a O'Donnell y haz que coja la estatuilla y el diamante. Aparecerán dos muros y cuatros robots.

Escoge al profesor y condúcelo hasta allí. En la pared exterior hay una palanca. Bájala para quitar el muro interior. Vuelve a seleccionar a O'Donnell y utiliza la estatuilla que había en la habitación para quitar el segundo muro. Tendrás que hacerlo rápido, y salir más rápido todavía, porque los robots no te concederán mucho tiempo.

Usa esa misma estatuilla para quitar el muro que constituye la base a la cruz. Ya tienes acceso a un pequeño arsenal compuesto por seis ojos.

Ahora pasa a controlar al profesor y coge tres de ellos. Te serán necesarios para conseguir el diamante que hay al final de algo parecido a una espiral y que está custodiado por tres calaveras. Pasa sin molestar al robot de la puerta. Tendrás que ser hábil y conseguir llegar al último tramo de la espiral habiendo gastado dos ojos y sin que nadie te siga.

El último ojo está destinado al robot que guarda la entrada a la habitación central. Está casi oculto por el muro y apenas es visible. Cuando lo hayas destruido coge el diamante y vuelve a reponer fuerzas.

Escoge a O'Donnell y ve a por el controlador que hay en otro grupo de tres habitaciones, el que tiene la puerta guardada por un robot. Aprovecha para dejar los dos diamantes en la zona, ya los recogerás más adelante.

Hay otro diamante que está en posesión de un robot. Traslada a O'Donnell y al profesor hasta el sector noreste, en el que hay tres habitaciones alargadas con un robot cada una.

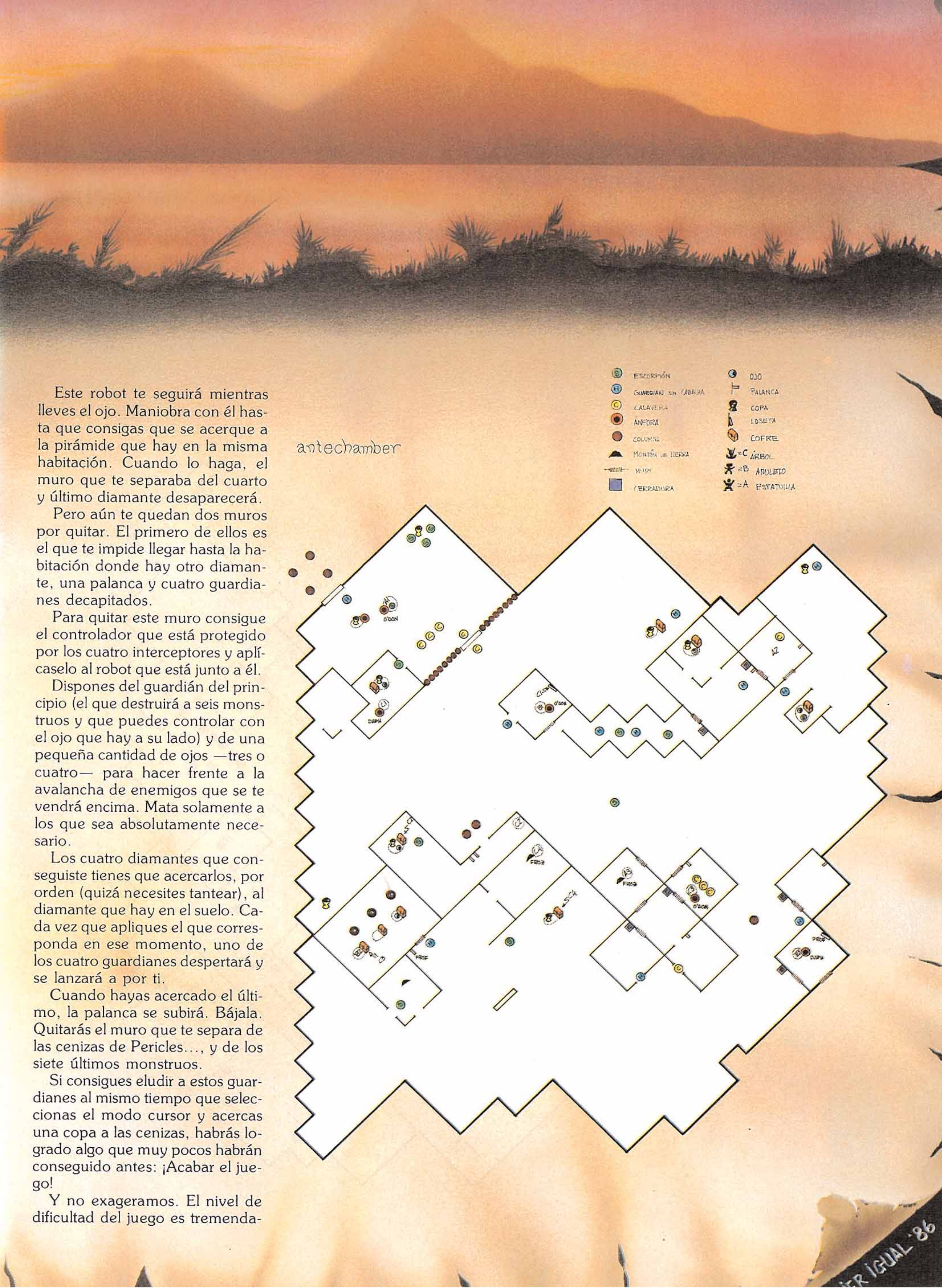
Acerca al robot de la habitación central el controlador que obtuviste antes. Se pondrá en movimiento. Si a continuación le aplicas el tercer controlador, aparecerá otro nuevo mando en la esquina superior de la habitación (el tercer controlador está en una habitación cercana. Para desbloquear la salida utiliza la estatuilla sobre la cerradura que hay al lado).

Si acercas el cuarto controlador al robot que hay en la habitación de la derecha, el tercer diamante pasará a ser tuyo. El muro que bloquea el paso de esa habitación se quita con el amuleto que hay un poco más abajo.

Deja al profesor por esa zona y lleva a O'Donnell hasta el sector donde están las dos pirámides. Cuando llegues allí, coge el árbol y acércalo al boqueador que hay cerca. Aparecerá un ojo y dos muros. Coge el ojo y la pirámide invertida.

Selecciona al profesor y baja la palanca que hay al nivel de la habitación donde está el reportero. La palanca quita el muro que bloquea el paso de la habitación de la izquierda. Vuelve a O'Donnell y acerca la pirámide invertida a la otra pirámide normal. Con esto desbloqueas la salida y haces aparecer tres interceptores. Sal lo más rápidamente posible de ahí.

El ojo que había en el boqueador controla el robot que está encerrado en el centro de la otra habitación. El muro que le impide salir lo quitará Frozbie al manipular la calavera que hay al lado.



Este robot te seguirá mientras lleves el ojo. Maniobra con él hasta que consigas que se acerque a la pirámide que hay en la misma habitación. Cuando lo haga, el muro que te separaba del cuarto y último diamante desaparecerá.

Pero aún te quedan dos muros por quitar. El primero de ellos es el que te impide llegar hasta la habitación donde hay otro diamante, una palanca y cuatro guardianes decapitados.

Para quitar este muro consigue el controlador que está protegido por los cuatro interceptores y aplícaselo al robot que está junto a él.

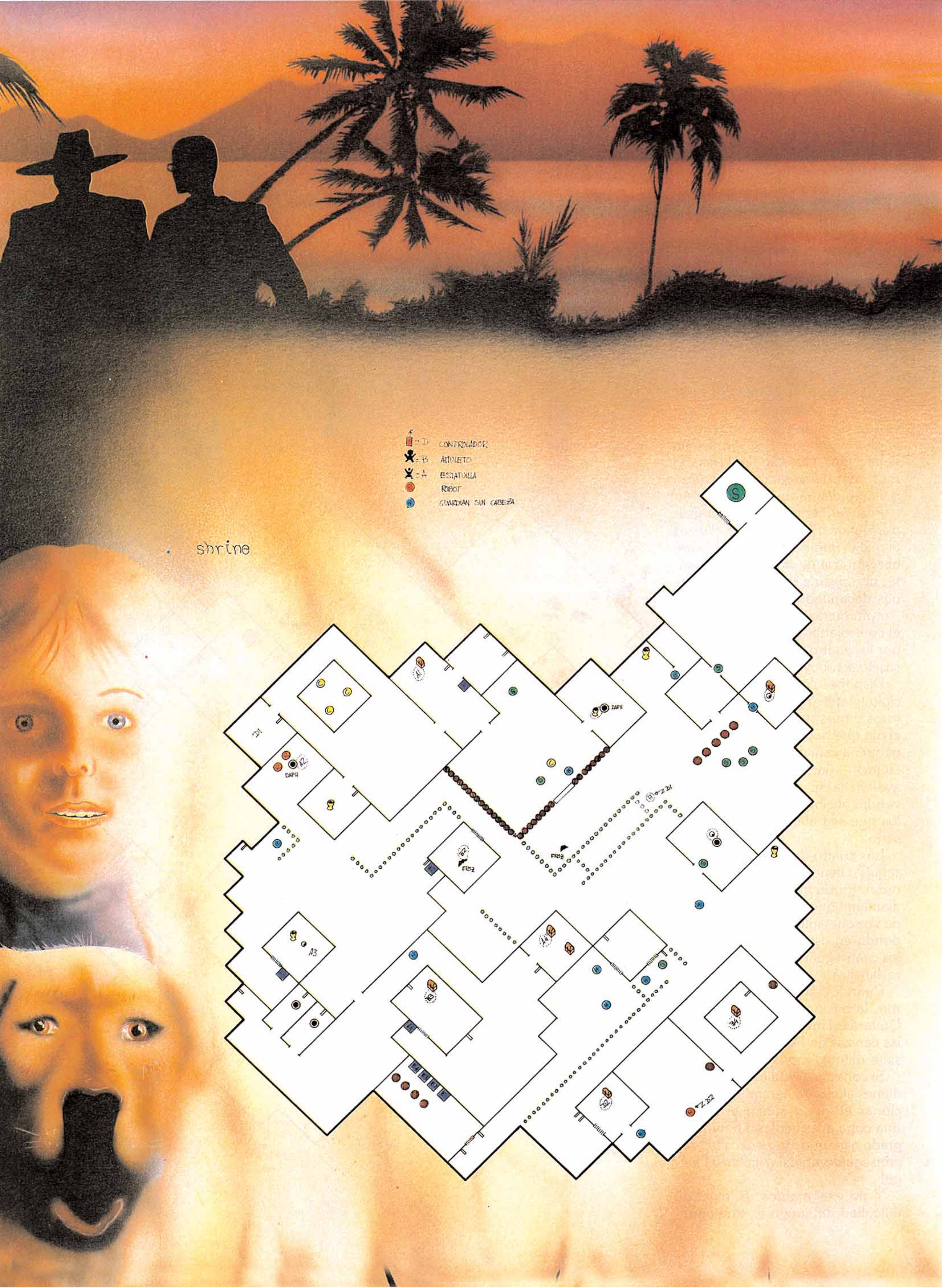
Dispones del guardián del principio (el que destruirá a seis monstruos y que puedes controlar con el ojo que hay a su lado) y de una pequeña cantidad de ojos —tres o cuatro— para hacer frente a la avalancha de enemigos que se te vendrá encima. Mata solamente a los que sea absolutamente necesario.

Los cuatro diamantes que conseguiste tienes que acercarlos, por orden (quizá necesites tantear), al diamante que hay en el suelo. Cada vez que apliques el que corresponda en ese momento, uno de los cuatro guardianes despertará y se lanzará a por ti.

Cuando hayas acercado el último, la palanca se subirá. Bájala. Quitarás el muro que te separa de las cenizas de Pericles..., y de los siete últimos monstruos.

Si consigues eludir a estos guardianes al mismo tiempo que seleccionas el modo cursor y acercas una copa a las cenizas, habrás logrado algo que muy pocos habrán conseguido antes: ¡Acabar el juego!

Y no exageramos. El nivel de dificultad del juego es tremenda-

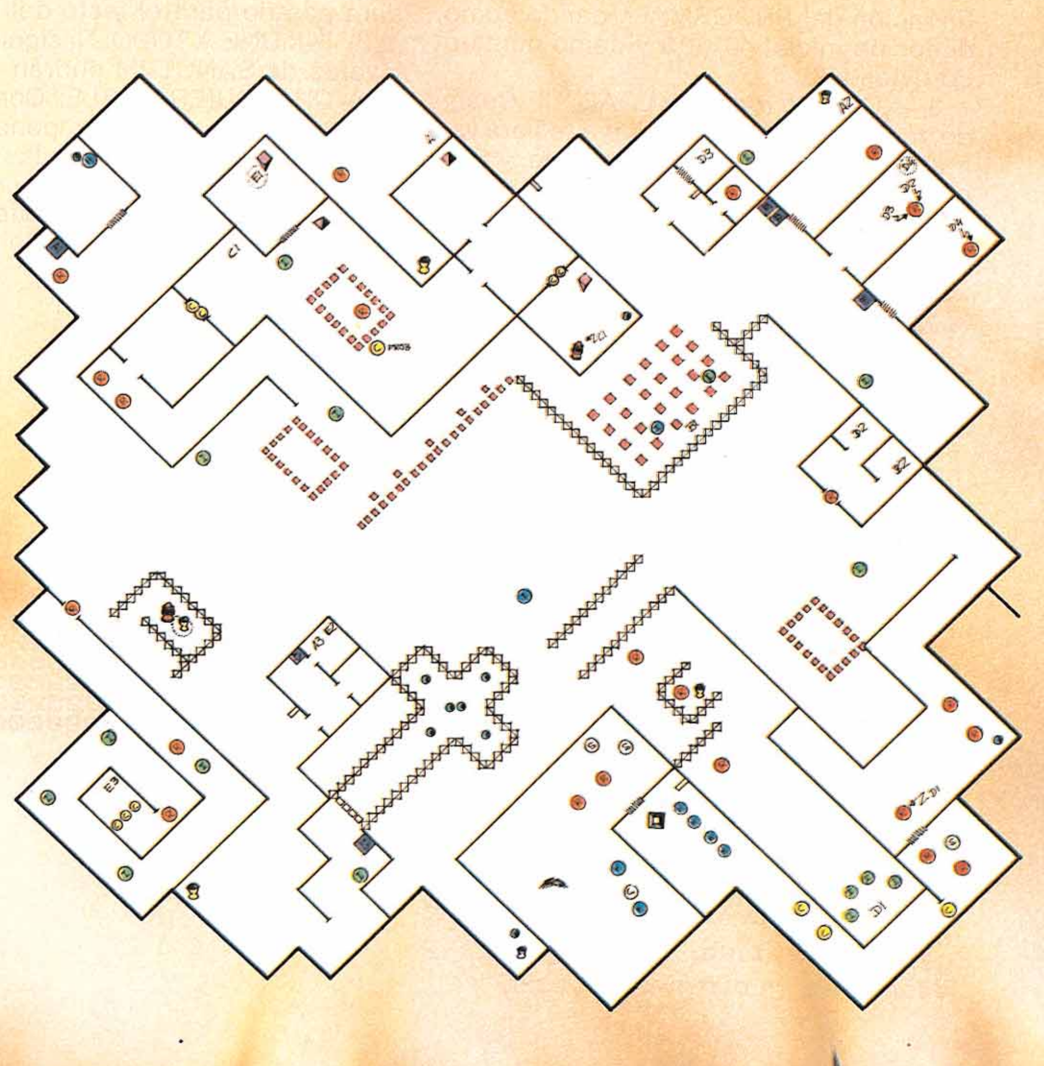

= D CONTROLADOR
= B AMULETO
= A ESTATUILLA
ROBOT
GUARDIAN SIN CABEZA
shrine

mente alto. Conseguir llegar al final sin ningún tipo de ayuda es realmente difícil.

El cargador que te proponemos creemos que te pondrá las cosas un poco más sencillas. Aunque, si lo prefieres, tampoco demasiado. Todo dependerá, por supuesto, de las opciones que escojas.

Con o sin cargador estamos seguros de que sabrás disfrutar de este estupendo juego.

DIAMANTE
CONTROLADOR
INTERCEPTOR







CARGADOR

1— Teclea el PROGRAMA 1 y sálvalo en cinta RUN 9999

2— Utiliza el cargador universal de código máquina para introducir el código máquina del LISTADO 1 a partir de la dirección 40 000. Grábalo en cinta, a continuación del PROGRMA 1, dando como dirección inicial 40 000 y como número de bytes 53.

3— Cárgalo todo con LOAD " ". Cuando acabe la carga el programa te hará varias preguntas, responde pulsado <S> o <N>.

Las opciones de que dispones son:

a) FROZBIE TAMBIEN COGE: Permite que el perro pueda manejar objetos como lo haría cualquiera de los otros personajes del juego.

b) ENERGIA ILIMITADA: No te protege de las calaveras de SANCTUM.

c) PARAR AL CONTACTO: Cuando alguno de los monstruos te toque se quedará parado para el resto del juego.

d) INMUNE A TODO: Ni siquiera las calaveras de SANCTUM podrán contigo.

e) CUALQUIERA VALE: Con esta opción cualquiera de los componentes de la expedición podrá realizar las acciones que están restringidas a un personaje en particular (por ejemplo, el profesor podrá escarbar en los montones de tierra).

LISTADO 1

```
   1 REM CARGADOR DEL PYRACURSE

  10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LEAR 24799: LOAD ""CODE 23296: P
RINT #1;AT 1,0; PAPER 2; INK 7;
FLASH 1;"INTRODUCE EL  PYRACURSE
 ORIGINAL": LOAD ""CODE 0
  20 LET I=USR 23296: INK 7: POK
E 23658,8
  30 LET A$="EL PERRO TAMBIEN CO
GE": GO SUB 100: IF A THEN POKE
23325,0
  40 LET A$="ENERGIA ILIMITADA":
 GO SUB 100: IF A THEN POKE 2332
8,0
  50 LET A$="PARAR AL CONTACTO":
 GO SUB 100: IF A THEN POKE 2333
1,0
  60 LET A$="INMUNE A TODO": GO
SUB 100: IF A THEN POKE 23336,0
  70 LET A$="TODOS IGUALES": GO
SUB 100: IF A THEN POKE 23339,0


  80 LET I=USR 23322
 100 LET A$=A$+" ?": PRINT AT 2,
3;"                          ";AT
 2,3+(26-LEN A$)/2;A$
 120 LET K$=INKEY$: IF K$<>"S" A
ND K$<>"N" THEN GO TO 120
 130 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 13
0
 140 BEEP .1,20: LET A=K$="N": R
ETURN
9999 SAVE "LD PYRACUR" LINE 0
```

LISTADO 2

```
1   31FF5BDD21004011001B 757
2   373EFFCD5605DD21E060 1242
3   111F9F373EFFCD5605AF 1050
4   32D680323B81322E8132 905
5   FD7F3EC932AA82325281 1254
6   C3A07300000000000000 470
```

JACK THE NIPPER

Jorge GRANADOS

Jack, cansado de ser un niño bueno y aburrido de jugar siempre a los mismos estúpidos jueguecillos, que los mayores inventan para los pequeños, ha decidido divertirse de otra manera y se ha convertido en un auténtico «monstruito». Armado con su lanza-garbanzos, se ha lanzado a la calle dispuesto a cometer las mejores travesuras jamás imaginadas, y está a punto de crear el caos y volver locos a los habitantes de su, hasta ahora, tranquilo pueblecito.

En este juego puedes dirigir a Jack, y por fin vas a tener la oportunidad de desahogarte, de hacer todas esas cosas que, seguramente, se te han pasado por la cabeza alguna vez, pero que nunca te has atrevido a llevar a la práctica por temor a una buena reprimenda de tus padres (¡cobarde!).

Para llegar al final deberás ser lo más travieso posible, realizar todas las malignas diabluras que pasen por tu enrevesada mente. Tendrás que poner en juego toda tu imaginación e idear las peores «bromitas», así como tu habilidad para escapar de los castigos que intentará darte la gente a la que hagas alguna de tus gracias. Para conseguir tu objetivo podrás usar todo aquello que encuentres en tus paseos por la ciudad. A lo largo del pueblo hay distribuidas 22 cosas, algunas más escondidas que otras, que podrás coger y utilizar para tus perrerías. Con ocho de ellas lo único que tendrás que hacer es romperlas. Estas ocho son: un busto, un chupete, cuatro platos y dos ositos de peluche. Otras trece te serán útiles para llevar a cabo tus travesuras, y tendrás que buscar el lugar adecuado para aplicarlas. Las trece son: una caja de detergente, una pesa, un disco de ordenador, un bote de pegamento, una bocina, un herbicida, un saco de fertilizante, una barra de plastilina, una tarjeta de crédito, una pila, una bomba, un orinal y una llave. Por último, encontrarás también el lanza-garbanzos que te servirá, como puedes imaginar, para dar unos buenos garbanzazos a la gente. Lo malo es que esa gente está muy dispuesta a darte unos dolorosos zapatillazos en el trasero cada vez que hagas una gamberrada. Recuérdalo, y después de hacer algo sal corriendo.

EL MEDIDOR DE GAMBERRADAS

El objetivo del juego es conseguir el 100 por 100 de travesuras. En la pantalla aparece un indicador de nivel, que irá aumentando a medida que vayas haciendo tus bromas. Los tantos por ciento que conseguirás por tus diabluras son los siguientes:

— 1 % por cada persona a la que pegues un garbanzazo, hasta un máximo de un 12 % 100.

— 1 % por cada cosa que rompas. Recuerda que también tendrás que romper los objetos útiles después de haberlos usado. (En total hay 21 cosas que se pueden romper, pero no será necesario romperlas todas.)

— 2 % por echar jabón en una lavadora. (Hay tres lavadoras.)

— 5 % por cada gato que asustes. (Hay tres gatos.)

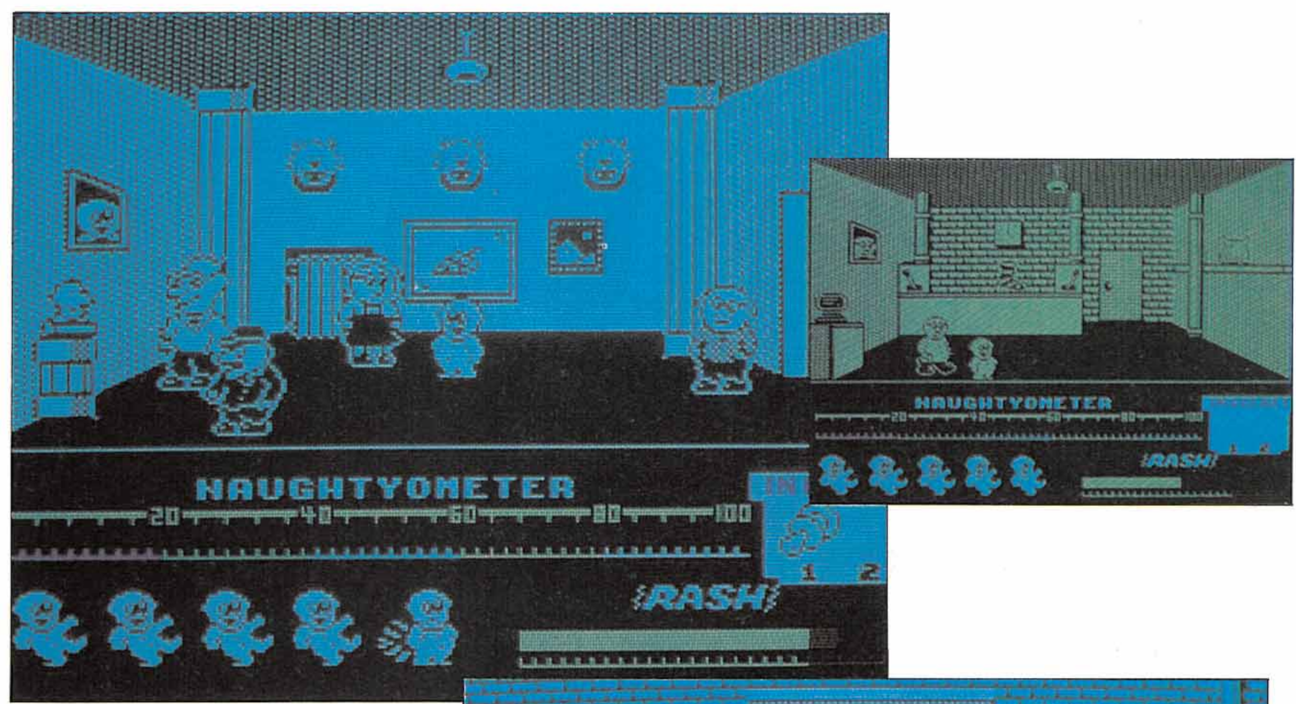
— 5 % por cada cosa que utilices en el lugar adecuado. (11 cosas).

EL PUEBLO

Este es un pueblo normal, como otro cualquiera. Tiene museo, cuartel de policía, banco, guardería, un bonito parque y todo tipo de tiendas y fábricas. Pero además tiene una peculiaridad, unos pasadizos secretos que comunican algunas partes de la ciudad con otras y a los que se accede por detrás de los radiadores. Eso sí, sólo podrás hacerlo con el objeto adecuado. La ciudad tiene tres calles principales en las que se encuentran todas las tiendas y locales donde tienes que actuar. Para guiarte por ella puedes usar el plano que publicamos en este mismo artículo.

Cuando te muevas por la ciudad deberás hacerlo con mucho cuidado. En primer lugar no debes acercarte a las personas (por lo visto en este pueblo no les gustan nada los niños gamberros). Aparte de esto, debes recordar que aún eres pequeño, y por tan-





to, no debes acercarte tampoco a las chimeneas, a los radiadores, a las cocinas eléctricas, a las máquinas de las fábricas, a las plantas del parque (algunas incluso son carnívoras) y a los gatos. Todos son muy peligrosos para ti. También tendrás que tener en cuenta, aunque parezca increíble, que en este pueblo hay fantasmas. Algunos de ellos son muy molestos y perversos, se dedicarán a perseguirte, es difícil huir de ellos y la única forma de librarse es disparándoles un certero garbanzazo.

Por último, también debes aprender cómo se sube fácilmente a los lugares elevados. En primer lugar lo más sencillo, los muebles con cajones: te bastará con ponerte delante y saltar hacia arriba dos veces. Para subir a los mostradores y a los cajones grandes de las esquinas inferiores no podrás hacerlo por delante: tendrás que ponerte por el lado, en el lugar en que el suelo esté lo más cerca posible de la superficie a la que vas a subir y saltar lateralmente. Para subir a las estanterías lo harás saltando desde algún mostrador, una pila de cajones o algo elevado, y algunas veces necesitarás subirte a una caja registradora para llegar. Recuerda también que si sueltas una cosa desde un sitio alto ésta caerá al suelo y se romperá. Y ahora adelante con el juego.

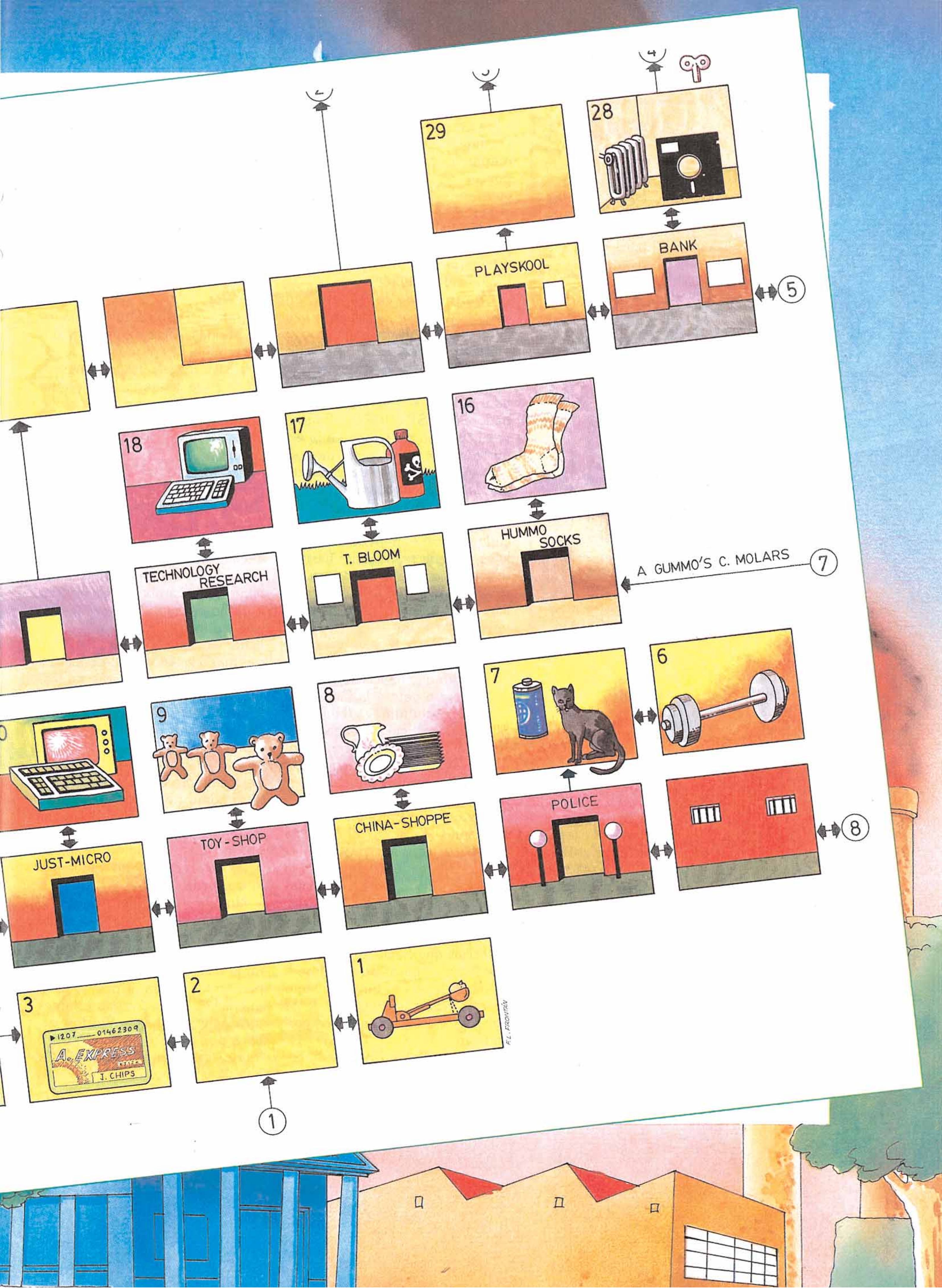
EL JUEGO

Si por ti solo no has sido capaz de imaginar suficientes gamberradas para Jack, y no has adivinado para qué valen los objetos, a continuación te ofrecemos una buena ayuda. Si sigues correctamente los pasos que te indicamos en las próximas líneas, llegarás al final y conseguirás el 100 por 100 de travesuras.

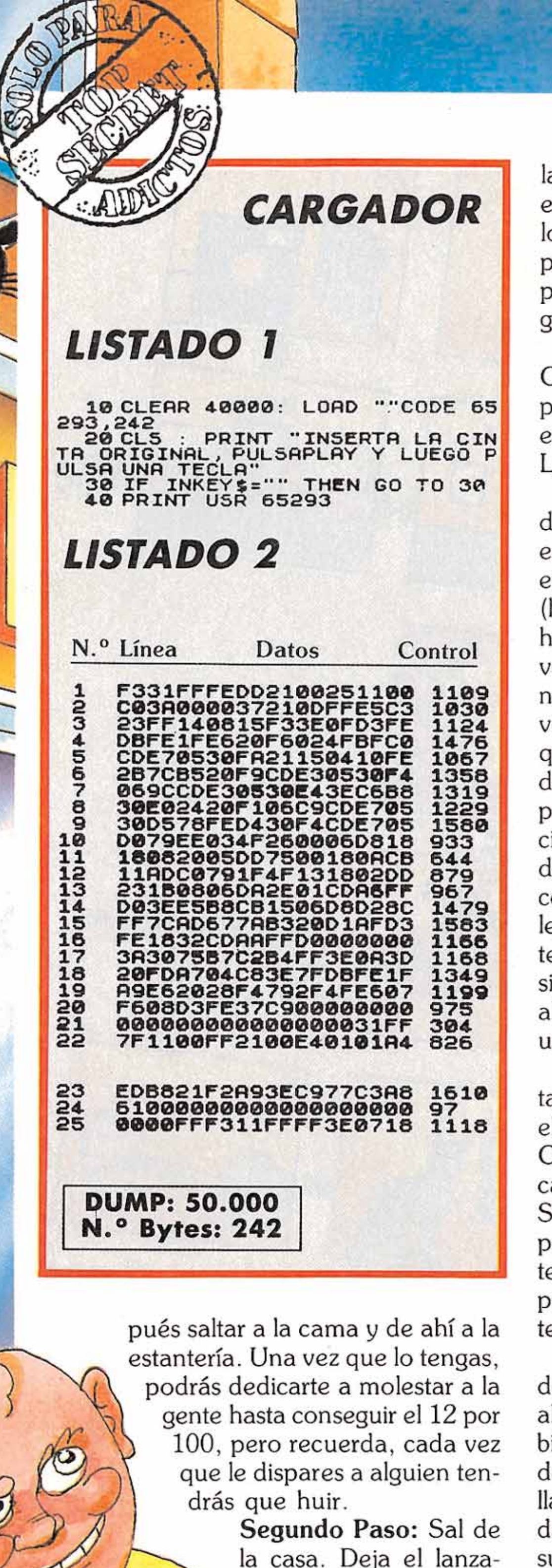
Primer Paso: Tienes que coger el lanza-garbanzos. Está en la estantería de la misma habitación en la que sales al comienzo del juego. Para llegar hasta él tendrás que subir primero a los cajones, des-



32
31
30
27
26
25
24
23
5
22
21
20
19
GUMMO'S CHOMPING MOLARS
15
14
7
13
12
11
LAUNDERETTE
MUSEUM
8
5
4
AJAS
2
3
4



29
28
PLAYSKOOL
BANK
5
18
17
16
HUMMO
SOCKS
TECHNOLOGY
RESEARCH
T. BLOOM
A GUMMO'S C. MOLARS
7
9
8
7
6
POLICE
CHINA-SHOPPE
TOY-SHOP
JUST-MICRO
8
3
2
1
A. EXPRESS
J. CHIPS
1



CARGADOR

LISTADO 1

```
  10 CLEAR 40000: LOAD "."CODE 65
293,242
  20 CLS : PRINT "INSERTA LA CIN
TA ORIGINAL, PULSAPLAY Y LUEGO P
ULSA UNA TECLA"
  30 IF INKEY$="" THEN GO TO 30
  40 PRINT USR 65293
```

LISTADO 2

N.º Línea	Datos	Control
1	F331FFFEDD2100251100	1109
2	C03A000037210DFFE5C3	1030
3	23FF140815F33E0FD3FE	1124
4	DBFE1FE620F6024FBFC0	1476
5	CDE70530FA21150410FE	1067
6	2B7CB520F9CDE30530F4	1358
7	069CCDE30530E43EC6B8	1319
8	30E02420F106C9CDE705	1229
9	30D578FED430F4CDE705	1580
10	D079EE034F260006D818	933
11	16082005DD7500180ACB	644
12	11ADC0791F4F131802DD	879
13	231B0806DA2E01CDA6FF	967
14	D03EE5B8CB1506D8D28C	1479
15	FF7CAD677AB320D1AFD3	1583
16	FE1832CDAAFFD0000000	1166
17	3A30758B7C2B4FF3E0A3D	1168
18	20FDA704C83E7FDBFE1F	1349
19	A9E62028F4792F4FE607	1199
20	F608D3FE37C900000000	975
21	000000000000000031FF	304
22	7F1100FF2100E40101A4	826
23	EDB821F2A93EC977C3A8	1610
24	61000000000000000000	97
25	0000FFF311FFFF3E0718	1118

DUMP: 50.000
N.º Bytes: 242

pués saltar a la cama y de ahí a la estantería. Una vez que lo tengas, podrás dedicarte a molestar a la gente hasta conseguir el 12 por 100, pero recuerda, cada vez que le dispares a alguien tendrás que huir.

Segundo Paso: Sal de la casa. Deja el lanzagarbanzos en el suelo y entra en la tienda de juguetes (TOY SHOP). En esta tienda están los dos ositos de peluche que debes romper: uno en la estantería de la izquierda, y otro en la de la derecha. Sube, cógelos, tíralos al suelo desde lo alto y prepárate para salir corriendo, porque el dependiente te perseguirá.

Tercer Paso: Sal y dirígete a CHINA SHOPPE. Entra y sube a por los dos platos que hay en la estantería del fondo y rómpelos. Luego sal corriendo.

Cuarto Paso: Ve a la estación de policía y coge la pila que hay en el suelo, junto al gato. Luego entra en la habitación de al lado (las celdas), y coge la pesa que hay encima del cajón. Sal de nuevo y dirígete a la tienda de ordenadores (JUST MICRO). Entra y ve al cuadrado que hay en la esquina inferior izquierda del mostrador. Allí, simplemente pasando por delante, provocarás un cortocircuito con la pila y fundirás todos los ordenadores. Procura hacerlo cuando el dependiente esté lejos, porque se enfadará bastante con tu bromita. La pila ya no te sirve para nada, así que súbete a algo alto y tírala al suelo, te dará un puntillo extra.

Quinto Paso: Vuelve a la puerta de la tienda de juguetes y coge el lanzador que habías dejado ahí. Con la pesa vete a la fábrica de calcetines «hummo» (HUMMO SOCKS), y súbete a la cinta transportadora. El peso la parará y detendrá la producción. Luego tira el peso desde lo alto para deshacerte de él y, ya sabes, sal corriendo.

Sexto Paso: Entra en la tienda de plantas (T. BLOOM) que está ahí al lado y coge el spray de herbicida. Está en la estantería de la derecha. Con él, vete a la pantalla del parque que está a la izquierda del cementerio y déjalo en el suelo. Haciendo esto matarás a las florecillas que había en esa zona. Por cierto, si pasas por el cementerio has de saber que allí hay uno de esos molestos fantasmas, de los que sólo te libras con un buen garbanzazo.

Séptimo Paso: Entra en el cementerio teniendo en cuenta la última advertencia. Cerca de la valla, junto a un árbol, hay un fantasma inmóvil. Liquídalo de un disparo y verás que detrás de él escondía un saco de fertilizante. Cógelo y entra en la pantalla donde antes has matado las flores. Si lo dejas en el suelo harás crecer unas magníficas plantas carnívoras, que enfurecerán al jardinero. Hazlo cerca de la izquierda y huye por ese lado.

Octavo Paso: Sigue caminando hacia la izquierda hasta la última pantalla del parque donde está la llave, cógela y vete al museo. Entra en la segunda sala, donde hay un radiador, que al entrar con la llave ha dejado a la vista un pasadizo secreto. Deja la llave en el suelo de esta sala y entra por el hueco. Estás en los tubos de ventilación. Si con habilidad consigues pasar esta pantalla, llegarás a unas habitaciones, pero ten cuidado porque la salida no es segura, caes encima de una chimenea y si no saltas rápido te quemarás. Una habitación más arriba está la bocina, pero todavía no debes cogerla, pues primero tienes que ir a por la bomba, que está dos habitaciones más a la derecha. En estas dos habitaciones encontrarás fantasmas de los molestos, así que deshazte de ellos. Al fondo, encima de una chimenea encontrarás la bomba, cógela y vuelve a por la bocina. Para cogerla necesitarás dejar primero el lanza-garbanzos, pero como no lo vas a necesitar más puedes romperlo, así aumentarás encima tus puntos. Luego sal por la puerta del fondo y aparecerás en el cementerio. Huye por la izquierda.

Noveno Paso: Ve a tu casa y entra al salón. Allí hay un gato, acércate y asústalo haciendo sonar la bocina a su lado. Luego escapa de la habitación y ve a la cocina, pero antes de entrar deja todo lo que lleves fuera. En una estantería a la derecha hay dos platos, sube a por ellos y tíralos al suelo. Luego sal y coge de nuevo la bomba y bocina.

Décimo Paso: Sal de tu casa y ve al cuartel de la policía. En la primera habitación encontrarás otro gato descansando tranquilamente. Haz lo mismo que con el otro. Luego ve a las celdas para armar una buena. Si dejas la bomba en el suelo, explotará derrumbando las puertas y liberarás a los presos. Después de esto escapa.

Undécimo Paso: Ve a la lavandería (LAUNDERETTE) y coge el bote de pegamento que hay encima de las lavadoras. Con él vete a la fábrica de dientes postizos (GUMMO'S CHOMPING MOLARS) y súbete a la cinta transportadora. Con esto lo que harás es pegar todas las dentaduras. Rompe el bote de cola que ya no vas a usar más y sal.

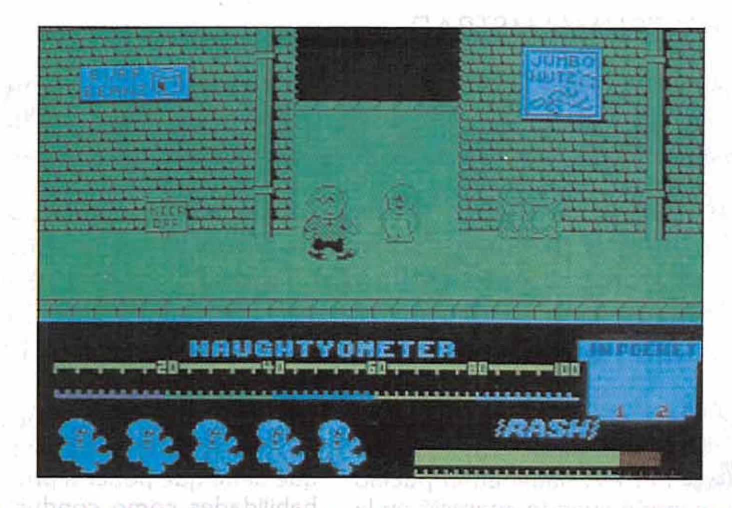
Duodécimo Paso: Ve la guardería (PLAYSKOLL), y en la segunda habitación coge el orinal, asusta al gato como a los otros y súbete al mueble del fondo, rompe la bocina y coge la plastilina. Luego vete.

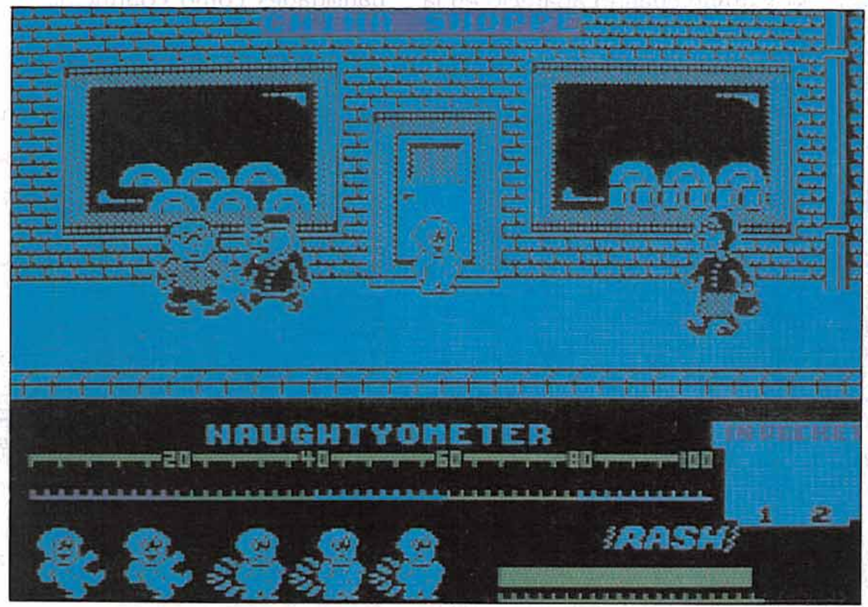
Décimotercer Paso: Ve a CHINA SHOPPE y deja el orinal en el suelo. El dueño se enfadará por haberle dejado esa pieza poco decorosa en su bonita tienda de porcelanas. Coge el orinal rómpelo y sal corriendo.

Décimocuarto Paso: Ve al museo y en la primera sala rompe una obra de arte valiosísima que hay encima de un pedestal (el chupete). Luego en la otra sala, coge el busto que hay en el otro pedestal y rómpelo también. Por último, coge la llave y sal de nuevo a la calle.

Décimoquinto Paso: Con la llave ve al banco y déjala dentro. Coge el disco de ordenador que había escondido dentrás del radiador y vuelve a salir. Luego ve a la guardería y en la primera habitación deja la plastilina en el suelo y modela un mostruito con el que asustarás a los demás niños.

Décimosexto Paso: Con el disco vete a la fábrica de ordenadores (TECHNOLOGY RESEARCH) y dentro, súbete al mostrador de la derecha. Al pasar por delante de la computadora lo que haces es introducir un programa y así paras las producción. Luego rompe el disco y sal corriendo.





Decimoséptimo Paso: Ve al banco de nuevo y entra por el hueco que hay detrás del radiador. Estás otra vez en los tubos de ventilación, y allí dentro está la caja de detergente. Cógela y sal. Aparecerás encima del armario de la habitación de tus padres, ahí está la tarjeta de crédito. Cógela también y baja. Ve a la lavandería y pasando por delante de las lavadoras, echa una buena dosis de detergente en cada una. Luego rompe el paquete y escapa.

Décimoctavo (y último) Paso: Ya sólo te queda usar la tarjeta de crédito, que además está doblado. Vete con ella a la puerta del banco donde hay uno de esos cajeros automáticos, salta por delante de él e introducela. Con esto habrás conseguido estropear el cajero. Si después de esto aún te queda algún punto por llegar al 100 por 100, lo que tienes que hacer es romper las cosas que queden: la tarjeta, la llave, el fertilizante o el herbicida.

Y por fin, ¡enhorabuena! has conseguido convertirte en un auténtico supergamberro, pero no se te ocurra volver por ese pueblo si no quieres que te linchen.

SPECTRUM/AMSTRAD

STAINLESS STEEL

No. No se trata de una propaganda de relojes, ni tampoco es una marca de ollas a presión; Stainless Steel es el apodo de uno de los muchachos más duros a esta orilla del Tajo. Sí, Acero le llaman, y además Inoxidable. No sabemos si el nombrecito viene por ese brazo ortopédico que le tuvieron que colocar tras el accidente o por lo dura que tiene la cabezota.

Sí, a Richie desde siempre le habían gustado los coches. Por eso nadie en el pueblo se extrañó cuando apareció en la plaza con su brazo derecho sobre el hombro; se había despeñado por un barranco con el 600 que su padre le había regalado esa misma mañana.

Pero Richie, Stainless Steel, no se amilanaba fácilmente. A los pocos días de que le pusieran ese brazo metálico ya había conseguido reparar el coche y andaba bajando las pendientes de la sierra a más de 150. Un chico duro este Richie.

Cuando se fue a la «mili» enseguida destacó sobre sus compañeros. Rápidamente le dieron el puesto de chófer personal del coronel. Después, al acabar su servicio, encontró un empleo como repartidor de leche en el pueblo; había que ver a ese chico recorriendo en su furgoneta las calles a una velocidad endiablada. Por la tarde, como le sobraba tiempo, se colocó de ayudante en la pista de los coches de choque. Un chico simpático este Richie.

Pero cuando ocurrió aquello, eso que decían la televisión y los periódicos de que habían venido unos extraterrestres, Stainless Steel recibió una llamada del ejército y desapareció.

Según dicen le han encargado una misión muy importante en la que tiene que poner a prueba sus habilidades como conductor. Es una misión de alto secreto, pero todos sabemos que Richie se está enfrentando él solo a todo un ejército de alienígenas y que tienen que destruir la base en la que se encuentran.

En el pueblo todos estamos pendientes de su suerte. Esperamos que no tengamos que volver al verle llegar a la plaza con su brazo izquierdo cogido con su brazo metálico.

SOLO PARA ADICTOS — TOP SECRET

CARGADOR SPECTRUM

```
  10 CLEAR 60483: POKE 23658,0
  20 LET s=0: FOR x=60484 TO 605
07: READ a: LET s=s+a: POKE x,a:
 NEXT x
  30 IF s<>2694 THEN PRINT "ERRO
R EN DATAS": STOP
  40 INPUT "INMUNE A TODO(s/n)";
a$: IF a$="s" THEN GO TO 80
  50 POKE 60496,0
  60 INPUT "INFINITAS VIDAS(s/n)
";a$: IF a$<>"s" THEN POKE 60504
,0
  70 INPUT "INFINITA ENERGIA(s/n
)";a$: IF a$<>"s" THEN POKE 6049
1,0
  80 PRINT #0;"PULSA UNA TECLA Y
 CARGA LA CINTAORIGINAL DESDE EL
 PRINCIPIO..."
  90 PAUSE 0: BORDER 0: PAPER 0:
 INK 6: POKE 23624,6: CLS
 100 LOAD ""CODE : POKE 60664,23
6: RANDOMIZE USR 60630

 110 DATA 62,0,50,93,175,50,13,1
90
 120 DATA 62,201,50,169,182,50,1
85,189
 130 DATA 62,195,50,103,183,195,
68,97
 140 SAVE "MICROSTEEL" LINE 0
```

Los pokes son:

INFINITAS BOMBAS
POKE 48569,201
INFINITOS BONUS
POKE 44893,0
INFINITAS VIDAS
POKE 46951,195
INFINITA ENERGIA
48653,0
INMUNE A TODO
POKE 46781,201

CARGADOR AMSTRAD

```
10 MEMORY &3FFF:LOAD"!",&4000
20 MODE 2:INPUT"Vidas infinitas (S/N) :
",a$:a$=UPPER$(a$):IF a$="S" THEN POKE 0
,1 ELSE IF a$="N" THEN POKE 0,0 ELSE 20
30 POKE 1,0
40 INPUT"Fase inicial (0/1/2/3) : ",a:IF
 a>3 THEN 40 ELSE IF a<0 THEN 40 "
50 fa=a
60 POKE &4084,&40:POKE &4085,0:sum=0:FOR
 i=&40 TO 112:READ a$:a$="&"+a$:POKE i,V
AL(a$):sum=sum+PEEK(i):NEXT
70 MODE 1:POKE &69,fa:CALL &4000
80 DATA 3A,0,0,B7,28,A,AF,32,F3,6,32,F4,
6,32,F5,6,3A,1,0,B7,28,4,AF,32,79,4,3E,C
D,32,7D,14,21,68,0,22,7E,14,C3,16,1,3E,f
a,32,E8,BF,C9,C3,16,1
```

STAINLESS STEEL: hay que dejar pasar la parte basic y hacer RUN del cargador.

Los pokes son:

POKE &6F3,0
POKE &6F4,0
POKE &6F5,0

SPECTRUM

DINAMITE DAN II

Vuelve el héroe. Tras algunos meses de merecido descanso, Dinamite Dan regresa a las andadas y en esta nueva aventura continúa tras los pasos del malintencionado Dr. Blitzen.

SOLO PARA ADICTOS
TOP SECRET

Los malos nunca mueren; si acaso se ven obligados a huir con el rabo entre las piernas víctimas de alguna horrible humillación o, en el peor de los casos, encuentran alguna oportunidad que les permite ponerse a salvo segundos antes del desastre final. Esto es lo que ha ocurrido exactamente con el Dr. Blitzen y, como todo buen malvado, ha decidido pasar de nuevo a la acción y ha puesto en marçha un pérfido plan.

Esta vez sus intenciones son verdaderamente maquiavélicas y el medio elegido para la realización de sus deseos ha sido el musical. Así pretende aturdir los oídos indefensos de los jóvenes del planeta para anularlos mentalmente y ponerlos a su entera disposición. Los discos han sido cuidadosamente seleccionados y entre ellos se encuentran algunos de los éxitos de los Chunguitos, Isabel Pantoja, Frank Sinatra o los últimos ritmos de Sigue Sigue Sputnick.

Como podeís imaginar ésta puede ser una de las mayores torturas a la que jamás se haya sometido a la humanidad, por lo que Dinamite Dan tiene el compromiso moral de hacer algo por nosotros.

La misión va a resultar muy complicada, pues la retorcida mente del Dr. Blitzen lo ha planeado todo cuidadosamente y el conseguir llegar al disco, destrozar la gramola en la que debería ser reproducido y conseguir el combustible para poder dirigirse a un nuevo escenario, puede resultar poco menos que imposible. Afortunadamente para todos, contamos con la inestimable ayuda de este magnífico programa cargador que permitirá a Dinamite Dan disponer de innumerables oportunidades para liberar a nuestros oídos de tan horrible suplicio…

CARGADOR

1.—Teclea el PROGRAMA 1 y sálvalo con RUN 9999.

2.—Introduce en memoria el código máquina del LISTADO 1, utilizando el cargador universal de código máquina. Grábalo en cinta, después del PROGRAMA 1, dando como datos 41000 y 227.

3.—Cárgalo todo con LOAD"" y responde a las preguntas pulsando < S > o < N >. Puedes elegir entre:

a)ENERGIA LIMITADA.—Nada te hará perder energía. Pero puedes ahogarte y sufrir los efectos del rayo hipnótico.

b)INMUNE A LOS BICHOS.—Los enemigos te ignorarán. No te protege del rayo ni del agua.

c)QUE NO TE QUITEN OBJETOS.—En los encuentros con los bichos no perderás objetos. Esta opción es inútil si seleccionaste b), pero si la eliges, haz lo mismo con la g).

d)ABRIR PUERTAS.—No necesitas llevar necesariamente una bomba para quitar las puertas.

e)QUE NO TE AHOGUES.—Impide que mueras al caer al agua. Podrás andar sobre ella. Ten cuidado con esta opción, hay algunos lugares de donde no podrás salir.

f)QUE NO TE AFECTE EL RAYO.—El rayo no tendrá ningún efecto hipnótico, aunque seguirás perdiendo energía si te alcanza.

g)SELECCIONAR OBJETOS.—Esta opción te permite seleccionar, en cualquier momento del juego, los objetos que quieras. Para acceder a ella pulsa la < P >. La acción se detendrá y la nota musical que hay abajo a la izquierda parpadeará. Esto te indica que tienes que teclear un número entre 1 y 8. Cuando lo hagas, la nota dejará de parpadear y ya podrás seleccionar el objeto deseado (o nada) con las teclas < K > y < L >. Pulsa < ENTER > para volver al juego.

LISTADO 1

```
  10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LEAR 40999: LOAD ""CODE 41000: P
OKE 23658,8
  20 LET A$="ENERGIA ILIMITADA":
 GO SUB 100: IF A THEN POKE 4104
7,0
  30 LET A$="INMUNE A LOS BICHOS
": GO SUB 100: IF A THEN POKE 41
052,0
  40 LET A$="QUE NO TE QUITEN OB
JETOS": GO SUB 100: IF A THEN PO
KE 41055,0
  50 LET A$="ABRIR LAS PUERTAS":
 GO SUB 100: IF A THEN POKE 4105
9,0
  60 LET A$="QUE NO TE AHOGUES":
 GO SUB 100: IF A THEN POKE 4106
2,0
  70 LET A$="QUE NO TE AFECTE EL
 RAYO": GO SUB 100: IF A THEN PO
KE 41067,0
  80 LET A$="SELECCIONAR OBJETOS

": GO SUB 100: IF NOT A THEN POK
E 41069,0
  90 PRINT AT 8,16;"*CARGANDOLO*
";#1;AT 1,0; INK 7; PAPER 2; FLA
SH 1;"*INTRODUCE EL DYNAMITE ORI
GINAL*": LET I=USR 41000
 100 INPUT "": LET A$=A$+" ?": P
RINT #1;AT 1,(32-LEN A$)/2;A$
 110 LET K$=INKEY$: IF K$<>"S" A
ND K$<>"N" THEN GO TO 110
 120 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 12
0
 130 BEEP .1,20: LET A=K$="N"
 140 RETURN
9999 SAVE "LD DYNA II" LINE 10
```

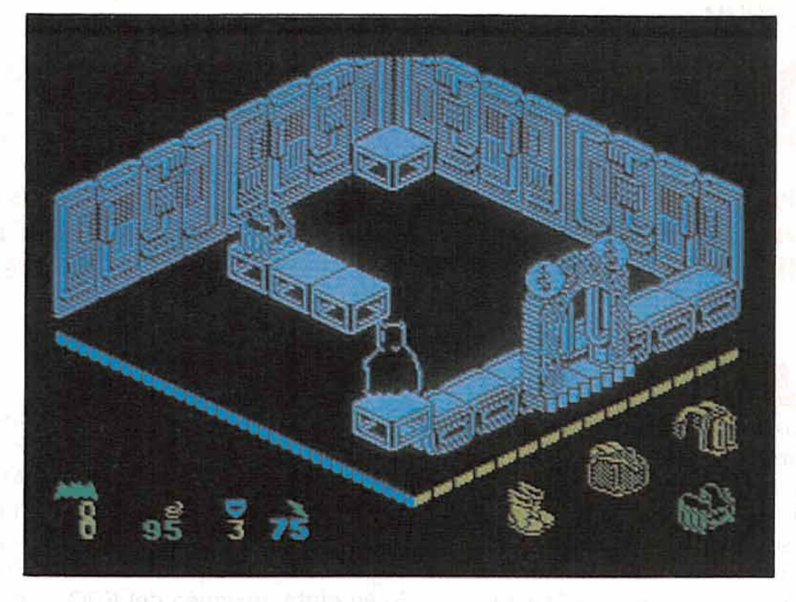
LISTADO 2

LINEA	DATOS	CONTROL
1	CD5605CD5605DD21409C	1066
2	119001AF37CD56053EC9	951
3	328D9C31245E11245E21	706
4	50A001BB00EDB0C3245E	1166
5	CD409C3EC93237713E18	992
6	32E37C32F37CAF32F179	1405
7	32077B3EC332C97C1806	842
8	2145E22DB6CC3906C21	1043
9	C05ACBFECD8E0220FBCD	1576
10	1E0330F6FE3138F2FE39	1239
11	30EE21C05ACBBED63021	1289
12	158406004F09E50E0809	507
13	EBE1ED44C60947CDC95E	1543
14	3EBFDBFE1F30361F300D	951
15	1F38F3793DCBBFFE6438	1316
16	E8180A793CCBBFFE0120	1128
17	023E64A728D94F3EC332	974
18	BC84C5D5E5CD88842100	1465
19	802B7CB520FBE1D1C118	1410
20	C33ECD32BC8479A7C4C0	1508
21	84F1C3B26CC5D5E5AF77	1787
22	3E081247C5CD2684C110	940
23	F9E1D1C10E00C9000000	1091

DUMP: 41.000
N.° BYTES: 227

AMSTRAD

BATMAN

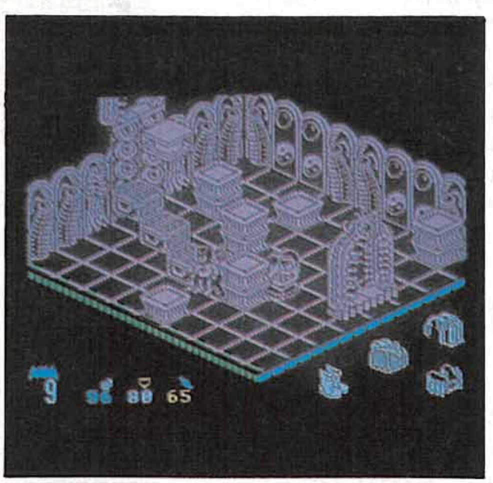


Un super héroe del cómic se ha colado de rondón en nuestro ordenador, el famoso Bruce Wayne, y rico industrial con una doble personalidad, empresario de día, Batman de noche.

Nuestra misión consiste en montar el Batmóvil, buscando cada una de las piezas que están desperdigadas por el laberinto teniendo en cuenta que en el camino se nos cruzarán los esbirros del malvado Arlequín, que habría que esquivar todas las trampas con ayuda de diversos objetos, como son las botas, con las cuales podremos dar enormes saltos o unos pequeños batman que nos darán energía para nuestro escudo.

Con ayuda de este cargador conseguiréis vidas infinitas y si lo deseáis podéis tener el Batmóvil montado al comenzar el juego.

Si queréis contemplar el mapa o ampliar la información os aconsejamos leáis el artículo sobre el mismo juego aparecido en el número 15.



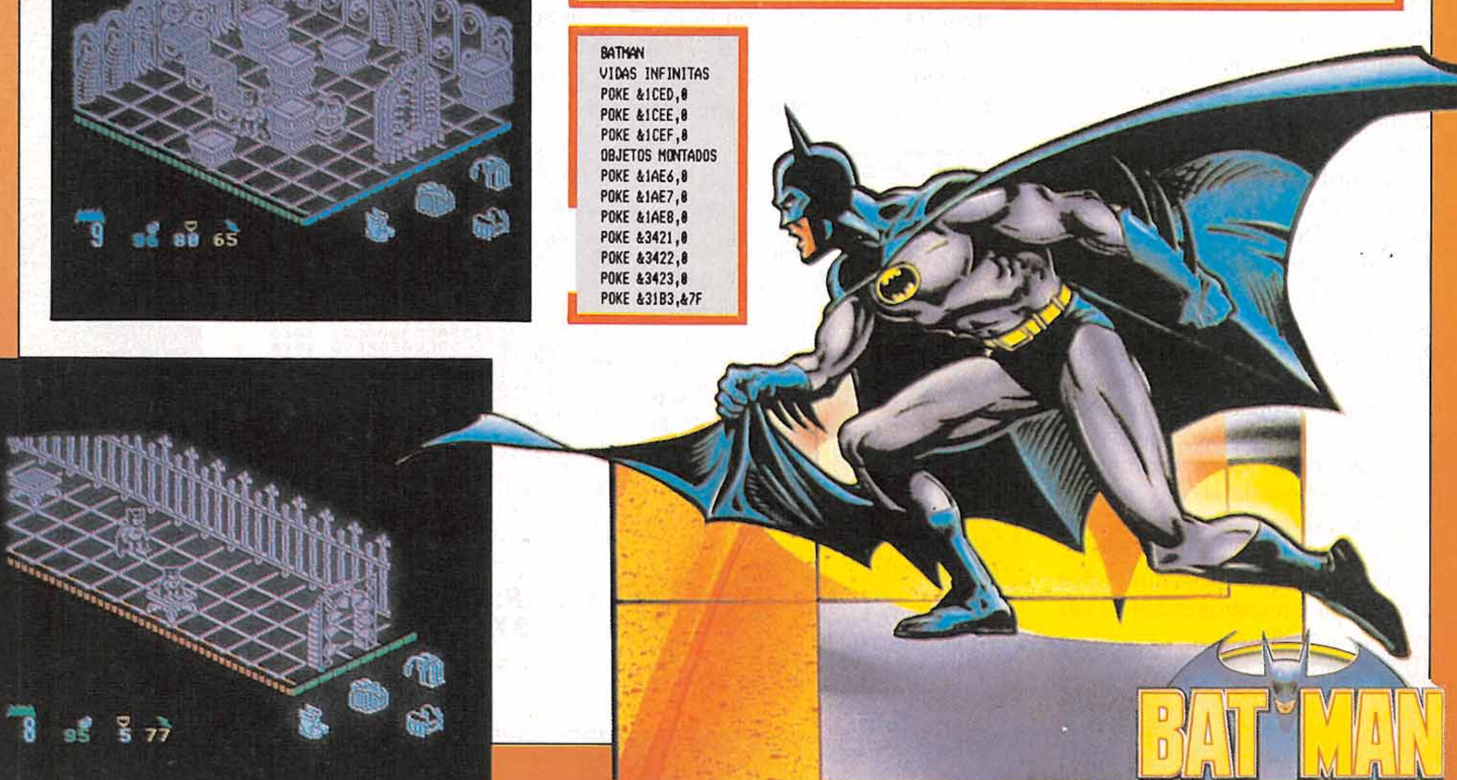


CARGADOR

```
10 MODE 1:MEMORY &39AE:LOAD"BATMAN":POKE
 &39E4,&C3:POKE &39E5,0:POKE &39E6,&A0
20 RESTORE:FOR I=&A000 TO &A0AC:READ A$:
A$="&"+A$:A=VAL(A$):POKE I,A:NEXT
40 MODE 2:INPUT"Vidas infinitas : ",a$:a
$=UPPER$(a$):IF a$<>"S" AND a$<>"N" THEN
 40 ELSE IF a$="S" THEN POKE 0,1
50 INPUT"Tener el BATICAR montado : ",a$
:a$=UPPER$(a$):IF a$<>"S" AND a$<>"N" TH
EN 50 ELSE IF a$="S" THEN POKE 1,1
60 CALL &39AF
70 DATA CD,4B,A0,6,FF,3A,46,BB,A8,FE,3D,
28,3,5,18,F5,5,5,78,32,3E,A0,CD,2E,A0,21
80 DATA 68,A0,11,64,0,1,9C,0,ED,B0,11,64
,0,ED,53,EC,BC,C3,BF,BC,21,41,A0,E5,33
90 DATA 33,21,46,BB,11,46,BB,1,AC,1,3E,9
A,ED,4F,ED,5F,AE,77,ED,A0,E0,3B,3B,E8,21
,5E,A0,E5,33,33,21,40,0,11,0,BB,1,F2,1
100 DATA 3E,8B,ED,4F,ED,5F,AE,77,ED,A0,E
0,3B,3B,E8,3A,0,0,FE,1,20,13,3E,99,32,EC

110 DATA 1C,DD,21,ED,1C,AF,DD,77,0,DD,77
,1,DD,77,2,3A,1,0,FE,1,C2,0,1,AF,DD,21
120 DATA E6,1A,DD,77,0,DD,77,1,DD,77,2,D
D,21,21,34,DD,77,0,DD,77,1,DD,77,2,3E,7F
,32,B3,31,C3,0,1
```

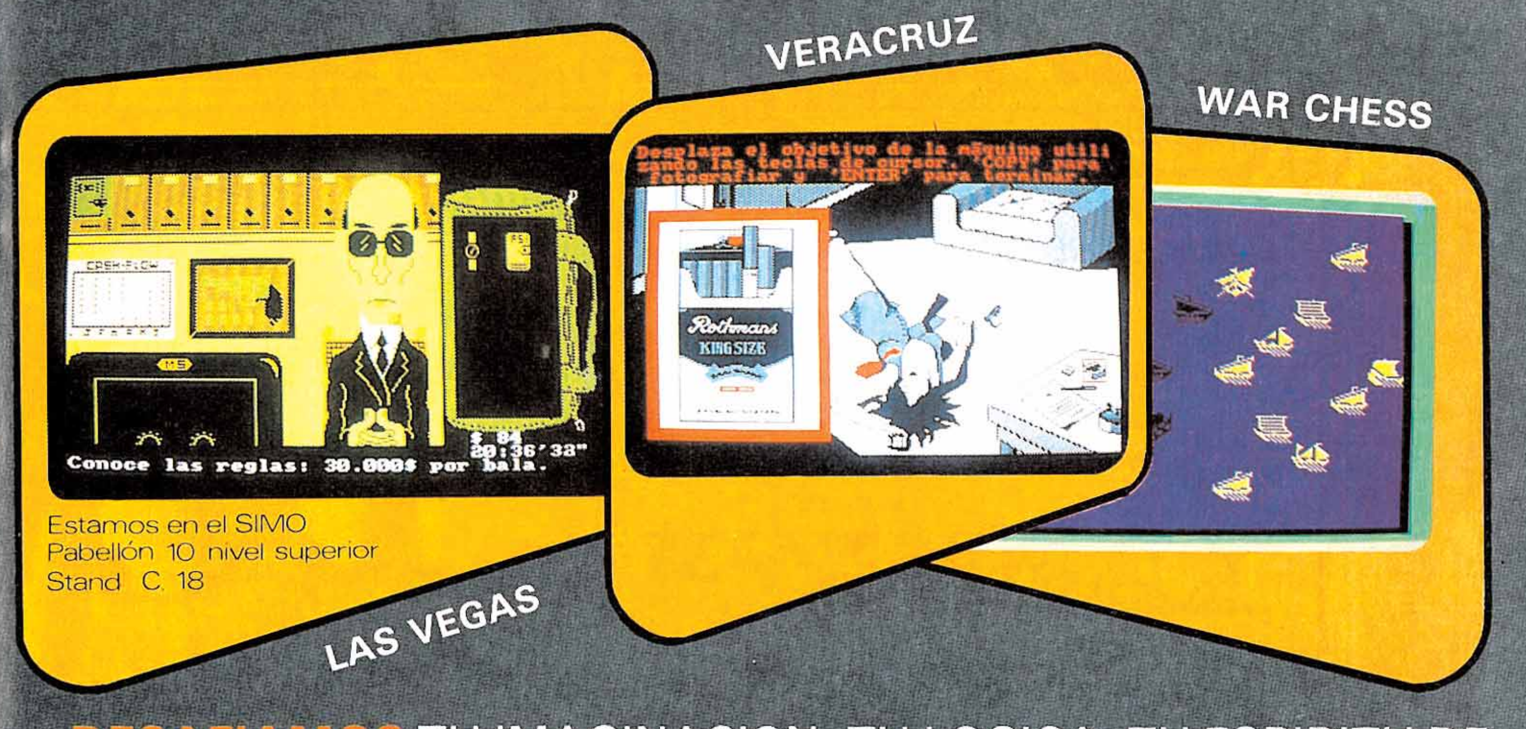
```
BATMAN
VIDAS INFINITAS
POKE &1CED,0
POKE &1CEE,0
POKE &1CEF,0
OBJETOS MONTADOS
POKE &1AE6,0
POKE &1AE7,0
POKE &1AE8,0
POKE &3421,0
POKE &3422,0
POKE &3423,0
POKE &31B3,&7F
```



¡TE DESAFIAMOS!

M.S.X. 1 y 2
AMSTRAD

¡ACEPTA EL RETO!



DESAFIAMOS TU IMAGINACION, TU LOGICA, TU ESPIRITU DE AVENTURA. A TU JOYSTICK. TE DESAFIAMOS A PASARLO BIEN ¡A LO GRANDE! **¡A TOPE CON** TU ORDENADOR! TE PRESENTAMOS LOS MAS **ALUCINANTES JUEGOS. SUPERPROGRAMAS.** SUPER: DESAFIANTES, INTRIGANTES, LLENOS DE ESTRATEGIA PARA QUE USES A FONDO TU IMAGINACION Y DEMUESTRES TU HABILIDAD E INTELIGENCIA. TE PROPONEMOS HORAS DE DIVERSION SEGURA.
¿HASTA QUE HORA DE LA MADRUGADA RESISTIRAS?

¡ACEPTA EL RETO!









¡¡NOVEDAD!!

EL CASO VERACRUZ / WAR CHESS / THE MOST AMAZING MEMORY GAME / MANDRAGORA / LAS VEGAS / EL GNOMO FEDOR / 3D MAGIC PIN BALL / SKATE DRAGON





Pedidos: Tel. 253 74 00

IDEALOGIC® S.A.



Calle Valencia, 85 - 08029 BARCELONA - Télex: 54554 DLGC
Teléfonos 253 86 93 - 253 89 09 - 253 90 45 - 253 74 00

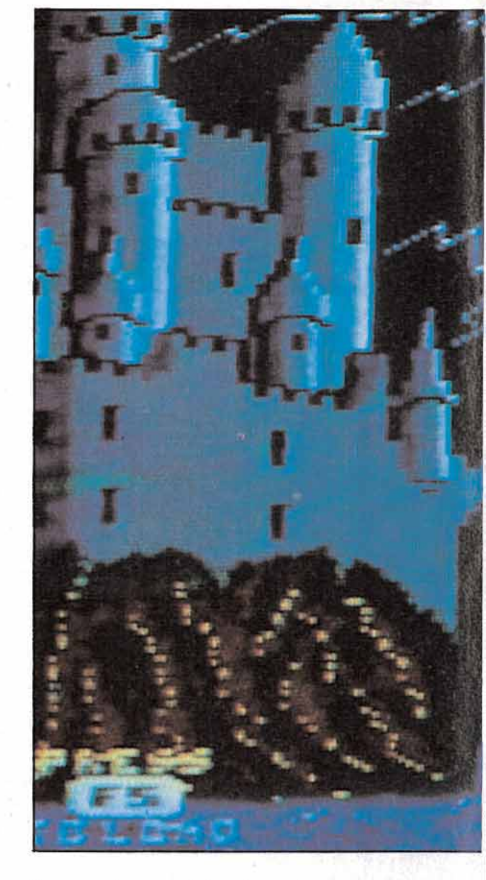


COMMODORE

STAFF OF KARNATH

Francesc VERDU

Nos encontramos ante una nueva aventura del famoso explorador sir Arthur Pendragón. Este personaje fue creado por la casa Ultimate, siendo «The staff of Karnath» el primer programa de una serie de gran éxito protagonizada por el mismo aventurero, que incluye, además del ya citado, «Entombed», «Blackwyche» y «Dragonskull». Por lo tanto una vez más la emoción está asegurada.



Hace millones de años, cuando el hombre no había aún aparecido, la tierra estaba habitada por unos seres completamente distintos a nosotros, los cuales vivían en paz y armonía. Un día llegaron unos seres, los Sarmazianos, huyendo de su planeta a punto de desaparecer. Pero los Sarmazianos resultaron ser crueles y malvados y sometieron a los terrestres, torturando y matando a todo aquel que osaba oponerse a sus deseos. El invasor basaba su poder en un enorme globo de luz hecho con un extraño material desconocido en la Tierra, del que se decía que era una reencarnación del mismo diablo. Mediante este globo los Sarmazianos dominaban a su antojo el mundo de la realidad y el de la irrealidad, pero no contentos con dominar la tierra, aumentaron el poder del globo luminoso con el fin de dominar el Universo. Pero en su exceso de ambición, el globo estalló en mil pedazos, mandando a los Sarmazianos al mundo de la irrealidad. En la explosión el globo se perdió totalmente, salvo un pequeño trozo...

Durante mucho tiempo se creyó que este trozo había quedado sepultado en las entrañas de la Tierra, pero no fue así. Ya en la era humana, el trozo fue encontrado por el malvado mago Karnath, el cual, recluido en su oscuro castillo, dedicó toda su vida al estudio de los increíbles poderes maléficos del material. Con el tiempo fue aprendiendo a usar todos los poderes, hasta convertirse en un experto conocedor de la sustancia diabólica; y empleó sus conocimientos para sembrar de nuevo el terror.

A medida que su poder aumentaba, Karnath fue obsesionándose en la idea de hacer regresar a los Sarmazianos del reino de la irrealidad y seguir aprendiendo a través de ellos más y más en materia de maldad. Pero Karnath envejeció antes de ver realizado su sueño. Viendo ya cercana su muerte, escondió el material (que había fundido dándole forma de bastón) en el interior de un obelisco mágico protegido por cientos de hechizos con el objetivo de que, siglos después, el globo alcanzara su estado de máximo poder y estallara devolviendo de nuevo a los Sarmazianos al mundo de la realidad, para volver a sembrar el caos en el Universo.

EL JUEGO

La única manera de abrir el obelisco consiste en una llave en forma de estrella de cinco puntas. Pero Karnath, antes de morir, rompió la llave en 16 pedazos y los esparció por todo su castillo, orde-



nando seguidamente a un montón de espíritus y diablillos que los protegieran, impidiendo que nadie los pueda recuperar.

Hoy, siglos después, el fatídico momento ha llegado. A las 12 de esta noche el bastón explotará y la Tierra conocerá de nuevo el horror..., a no ser que tú, encarnando a Arthur Pendragón, consigas reconstruir la llave, abrir el obelisco y destruir el bastón. Para ello, dispones de seis horas desde que entras en el castillo hasta el momento de la explosión. Pero no será tarea fácil, pues las dificultades son muchas. Tu única ayuda es un anillo mágico con el cual podrás lanzar hechizos contra los guardianes del castillo y descubrir determinadas piezas escondidas en lugares inalcanzables o invisibles.

Pero vayamos a la práctica. El juego consiste básicamente en encontrar y recoger las 16 piezas del «pentacle» o llave de cinco puntas. Para ello dirigiremos a sir Arthur Pendragón con el joystick. Con el botón de disparo lanzaremos un hechizo de los que tengamos seleccionados en el momento del disparo. Para conmutar de un hechizo a otro usamos la telca de espacio. La franja amarilla en la parte inferior de la pantalla nos lo indica (spell in use...). Los distintos hechizos son: «Forthrin», «Throbin», «Knossos», «Omphalos», «Menhir», «Aeolus», «Baracata», «Ibrahim», «Stoly», y «Yerobas». Como puede verse, aquí está la primera dificultad, ya que estos nombres no tienen aparentemente ningún significado. Esto hace que sea preciso probar uno a uno todos los hechizos en cada situación hasta encontrar el adecuado, y todo ello en medio de enemigos pululando por todas partes, perdiendo gran cantidad de energía vital al más leve roce. Si nuestra energía, que empieza en 100 por 100, alcanza el 0 por 100, Arthur Pendragón habrá fracasado en su misión y nadie podrá salvar la Tierra del dominio de los crueles Sarmazianos. Lo mismo ocurre si llega la medianoche y el bastón de Karnath no ha sido destruido. Por si fuera poco, muchas de las piezas del pentacle no son ni mucho menos fáciles de encontrar o alcanzar, con lo cual se necesita mucha imaginación y paciencia para terminar el juego con éxito. Pero como todo está previsto, y por si ésas no son precisamente tus grandes virtudes, en estas mismas páginas contaremos cómo encontrar cada pieza, todo tipo de trucos y qué hechizo usar en cada ocasión, así como el mapa completo del castillo de Karnath. Si aún así resulta complicada la cosa, los infalibles pokes darán, sin duda, la ayuda definitiva para poder presenciar la destrucción del bastón de Karnath.

Y si a pesar de todo te atreves a entrar solo en el castillo, no sigas leyendo. Agarra con decisión el joystick y que tengas mucha suerte...

EL ESCENARIO

La pantalla se compone de dos zonas. La superior y más grande es la pantalla de juego y muestra a nuestro personaje entre los típicos escenarios tridimensionales de los juegos de Ultimate. La inferior nos informa del estado del juego; a cada lado una especie de puzzle verde representa el pentacle completo, sobre el cual se van situando las piezas blancas a medida que las vamos recogiendo. En medio, cuatro franjas. La primera franja, de color rojo, nos informa de la habitación en la que estamos. La segunda, en color naranja, nos indica el estado de sir Arthur, el cual puede ser:

T. MOGICA



— Buscando (searching).

— Encontrando una pieza y cogiéndola (piece of pentacle found).

— Transportando una pieza (carrying piece of pentacle).

— Juego en pausa (game now on pause), al pulsar F7.

La siguiente franja nos informa del hechizo en uso, y por último, la inferor nos indica la hora que es y la energía de que disponemos (¡ojo con estos dos indicadores!).

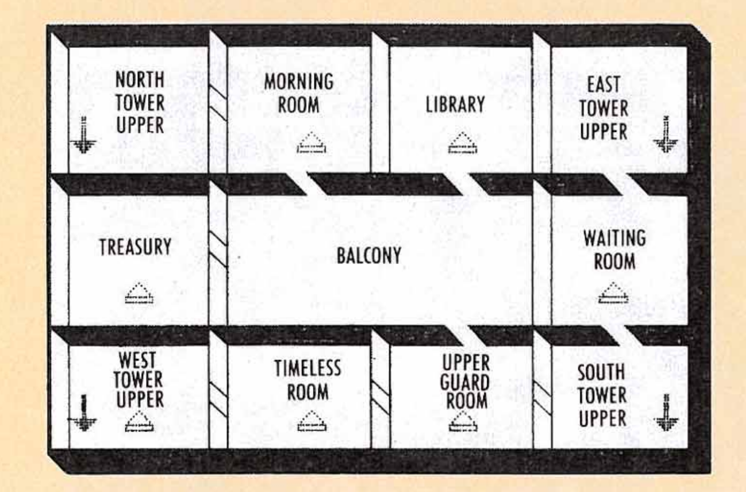
Para coger una pieza del pentacle, primero debemos encontrarla. Esto que parece trivial en algunos casos no lo es tanto, como ya veremos. Para recoger una pieza basta con situar a sir Arthur sobre ella. Una vez recogida, debemos transportarla hasta el obelisco, y depositarla allí. No es posible transportar más de una pieza a la vez, por lo que todo el proceso deberá realizarse para cada uno de los 16 pedazos de llave, evitando perder demasiada energía por el camino, pues sólo se nos recargará la energía de nuevo al 100 por 100 al llegar al obelisco y dejar la pieza.

LOS CONSEJOS

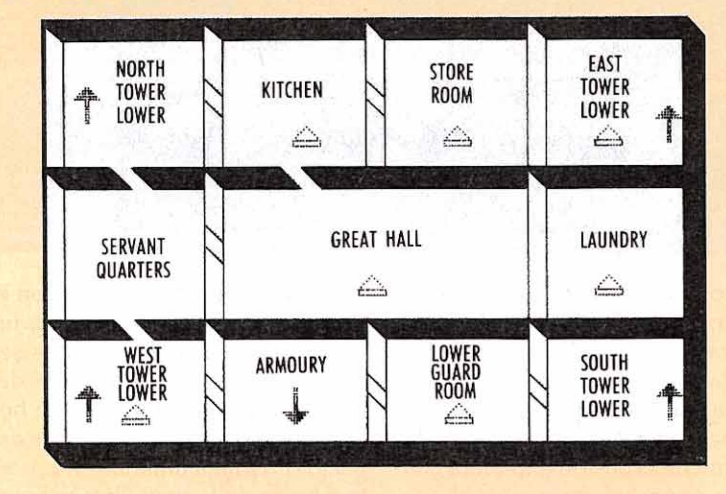
El castillo consta de tres niveles: el piso superior, el piso inferior o planta baja y los sótanos. cada piso se compone de 11 habitaciones que pueden contener o no piezas del pentacle, mientras que los sótanos constan de las mazmorras y la guarida de Karn. Las comunicaciones entre los niveles se realizan de la siguiente manera: para entrar en las mazmorras la única manera es descender por las escaleras situadas en la habitación llamada Armoury (armería), situada en el piso inferior. Para pasar de un piso a otro pueden usarse las escaleras situadas en las cuatro torres del castillo, una en cada esquina.

Cogida una pieza, deberemos dirigirnos al Armoury para acceder a los sótanos. Una vez en ellos

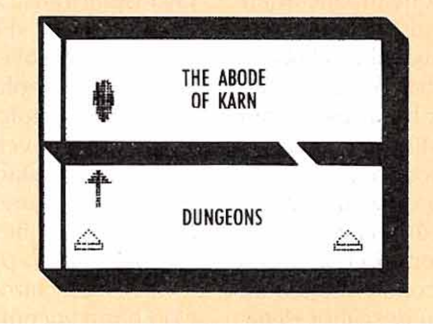
PISO SUPERIOR



PISO INFERIOR



SOTANO



ESCALERAS		PIEZAS	OBELISCO
↓	↑	△	
BAJAR	SUBIR		

apareceremos en Dungeons (las mazmorras), y nos dirigiremos a una puerta situada hacia la derecha, a través de la que se accede a The abode of Karn (la guarida de Karn). Tomaremos el camino serpenteante sorteando la formidable protección que Karnath instaló allí, y encontraremos el obelisco en el cual depositaremos la pieza que llevemos (de nuevo volveremos al 100 por 100 de energía), y retrocederemos en sentido inverso hasta Armoury para seguir buscando piezas.

El orden en que recojamos las piezas no tiene importancia, aunque como ya veremos, por consideraciones tácticas esto no es del todo cierto.

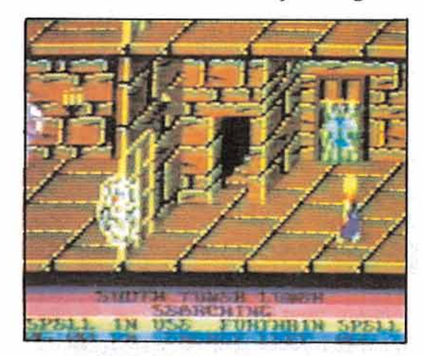
Pasemos ya a describir las habitaciones, así como la manera de recoger las piezas que contengan (marcadas en el mapa con un triángulo):

— North tower lower (parte inferior de la torre del norte): debes seleccionar el hechizo Ibrahim y disparar a la araña. Esto hará que quede al descubierto la pieza que contiene la habitación llamada Store Room. Puedes usar la escalera para subir al piso superior.

— Kitchen (cocina): puedes usar Forthrin para combatir a los diablillos, y recoger la pieza andando con cuidado.

— Store room (almacén): en esta habitación hay una pieza escondida en la telaraña. Para cogerla deberás previamente haberle disparado a la araña en North tower lower y haber vuelto con tiempo suficiente.

— East tower lower (parte inferior de la torre del este): aquí hay que coger la pieza con cuidado de no ser tocado por el esqueleto. Colócate cerca de él y recoge la pieza cuando esté más a la derecha. La habitación comunica con el piso de arriba a través de la escalera, y es la única manera de acceder a ella.



— Servante quarters (habitaciones de los sirvientes): ésta es una habitación que no contiene piezas, pero es una importante zona de tránsito. Por ello te será útil saber que puedes usar Forthrin para eliminar a los fantasmas.

— Great hall (gran salón): camina con cuidado evitando los utensilios voladores. Tan sólo puedes eliminar el hacha con Forthrin. Para coger la pieza junto al fuego primeramente debes apagar las llamas usando Aeolus. Ojo con el puñal y la flecha.

— Laundry (lavadero): a esta habitación se accede desde South tower lower, pero su entrada está protegida por un vampiro. Solamente conseguirás que se aparte y deje vía libre si llevas contigo la cruz que encontrarás en Upper guard room (más adelante veremos cómo coger esa cruz). Una vez en the Laundry, simplemente coge la pieza.



— West tower lower (parte inferior de la torre del oeste): ningún hechizo parece afectar al monstruo saltarín. Camina con cuidado y aprovecha cuando el monstruo esté saltando hacia la derecha para obtener la pieza.

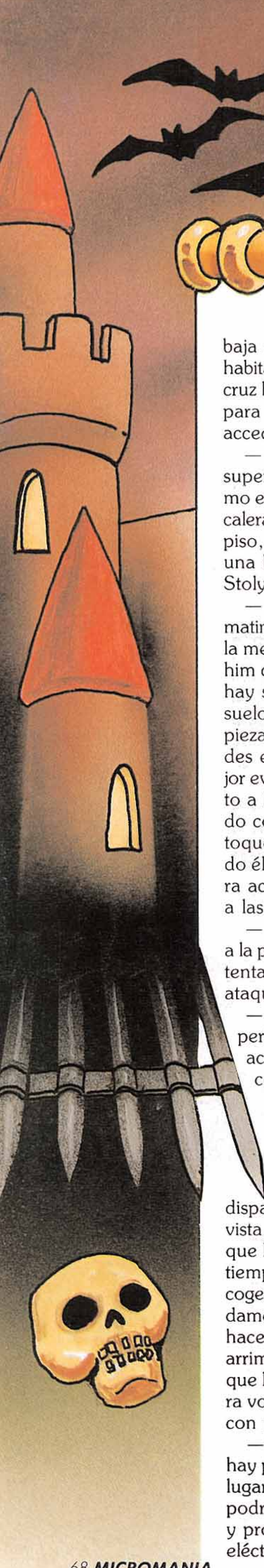
— Armoury (armería): esta habitación si bien no contiene piezas, es importante por cuanto que es el único lugar de paso (y por tanto obligado) para acceder a los sótanos.

— Lower guard room (parte inferior de la habitación de la guardia): si usas Forthrin contra las armaduras, éstas retrocederán. Para recoger la pieza, camina hacia ella sin dejar de disparar. Una vez te hayas hecho con ella, huye rápidamente.

— South tower lower (parte



T. MOGICA



baja de la torre del sur): en esta habitación deberás hacer uso de la cruz hallada en Upper guard room para apartar al vampiro y poder acceder a the Laundry.

— North tower upper (parte superior de la torre del norte): como en todas las torres, hay una escalera de comunicación con el otro piso, pero ésta está protegida por una barrera electrificada. Si usas Stoly contra ella la eliminarás.

— Morning room (habitación matinal): colócate a la izquierda de la mesa y ve disparando con Ibrahim contra el centro de flores que hay sobre ella hasta que caiga al suelo. Al romperse aparecerá la pieza. Aunque con Forthrin puedes eliminar al pajarraco, es mejor evitarlo. Para ello, colócate junto a la puerta en un lugar alineado con las flores, pero que no te toque el pájaro. Aprovecha cuando él se vaya hacia la derecha para acercarte a la mesa y disparar a las flores.

— Library (biblioteca): dispara a la pieza con Yerobas antes de intentar cogerla. Sólo así pararás el ataque del esqueleto.

— East tower upper (parte superior de la torre del este): único acceso a East tower lower. No contiene piezas.

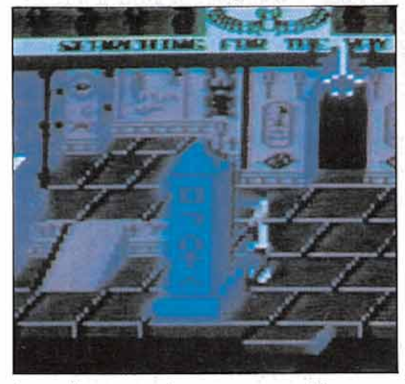
— Treasury (sala del tesoro): la pieza que contiene esta habitación está protegida por una enorme serpiente. Acércate a ella evitando sus disparos. Una vez la tengas a la vista, usa Knossos contra ella para que la evite durante un rato. Este tiempo debería ser suficiene para coger la pieza y salir huyendo rápidamente. Si no tienes tiempo para hacerlo, coge la pieza y espera arrimado a la pared izquierda a que la serpiente baje de nuevo para volverle a lanzar Knossos y huir con tiempo.

— Balcony (galería): aquí no hay piezas, pero es un importante lugar de paso. Mediante Forthrin podrás eliminar al monstruo azul y protegerte contra las descargas eléctricas de las armaduras.

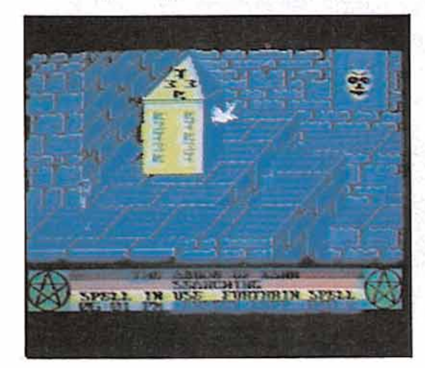
— Waiting room (sala de espera): tal y como el propio nombre sugiere, en esta habitación hay que esperar un minuto, al cabo del cual aparecerá una pieza en la pared sobre la chimenea. Cógela sin más.

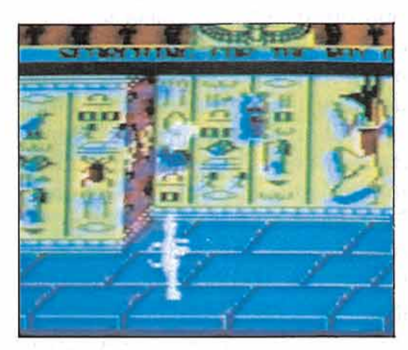
— West tower upper (parte superior de la torre del oeste): recoger la pieza de esta habitación debería ser cosa fácil, de no ser por el ogro que la vigila. Pero puedes mantenerlo a raya usando Ibrahim.

— Timeless room (habitación intempestiva): la pieza es visible pero no accesible. Usa Throbin contra la alfombra y colócate sobre ella inmediatamente. Al poco rato empezará a elevarse y nos acercará a la pieza. La alfombra volverá a su sitio tras una leve espera.



— Upper guard room (parte superior de la habitación de la guardia): para coger la pieza simplemente mantén a raya a la bruja con Forthrin. En esta habitación hay una cruz en el centro de la pared. La necesitamos para apartar al vampiro que hay en South tower lower y que bloquea la entrada a the Laundry. Dispárale con Throbin y verás cómo cambia de color a la vez que escucharás un aviso acústico. Ahora, usa Omphalos para hacerla caer al suelo. Si no llevas ninguna pieza, podrás cogerla y llevarla contigo el resto de la partida sin que te impida coger otras piezas.

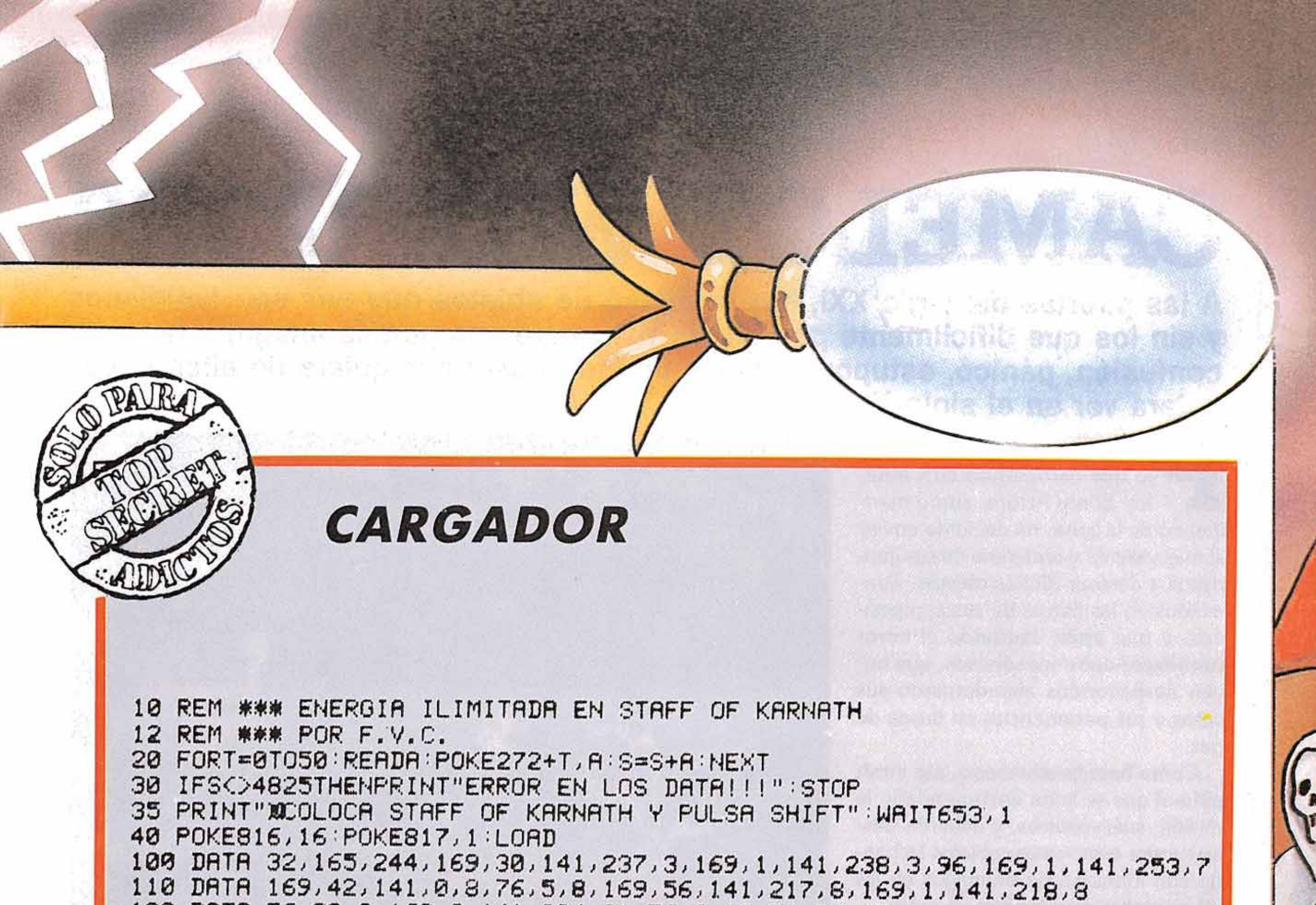




— South tower upper (parte superior de la torre del sur): no hay nada aquí, salvo las escaleras para descender al piso de abajo.

— Dungeons (mazmorras): se accede a ellas a través de Armoury. Esta habitación contiene dos piezas. Una de ellas es visible y está protegida por un gigante. Con Ibrahim puede detenerse durante un instante al gigante, pero no es cosa fácil coger la pieza sin ningún roce con él. La otra pieza está oculta tras una gran calavera situada hacia la derecha en la pared. Para desplazar a la calavera deberás dirigirte hacia el extremo izquierdo de la habitación, donde encontramos una cripta. Usa Forthrin contra los fantasmas. Caminando entre los dos ataudes que se ven enteros escucharás una señal. Es el momento de correr ha-





CARGADOR

```
10 REM *** ENERGIA ILIMITADA EN STAFF OF KARNATH
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=0TO50:READA:POKE272+T,A:S=S+A:NEXT
30 IFS<>4825THENPRINT"ERROR EN LOS DATA!!!":STOP
35 PRINT"COLOCA STAFF OF KARNATH Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
40 POKE816,16:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,30,141,237,3,169,1,141,238,3,96,169,1,141,253,7
110 DATA 169,42,141,0,8,76,5,8,169,56,141,217,8,169,1,141,218,8
120 DATA 76,80,8,169,0,141,204,21,76,0,10,70,86,67
```

cia la calavera, que se habrá movido, y coger la pieza antes de que sea demasiado tarde y la calavera la oculte de nuevo. En el extremo derecho hay una puerta que conduce a The abode of Karn.

— The abode of Karn (la morada de Karn): ésta es la habitación clave del juego. Además de contener el obelisco y, por tanto, el bastón, es de las más difíciles y en donde se suele perder más energía. Esto sería de una importancia relativa si no fuera porque deberemos recorrerla completamente 16 veces en ambos sentidos, si queremos terminar nuestra misión. El obelisco está en el extremo izquierdo y para llegar a él debemos caminar por un tortuoso camino rodeado de precipicios (aunque en realidad, por suerte, no podemos caernos), sorteando monstruos, pájaros y flechas. Los monstruos pueden ser momentáneamente eliminados con Forthrin, si bien es posible pasar junto a ellos sin ser tocados, con un poco de práctica. Los pájaros lanzan hechizos malignos, pero pueden evitarse; quédate quieto en un lugar donde puedas avanzar hacia la derecha, espera que el pájaro se sitúe sobre tu vertical y lance el hechizo, momento en el que deberás moverte rápidamente hacia la derecha, resultando ileso. Con las flechas no hay solución evidente, debiendo confiar un poco en la suerte, avanzando cuando se acaba de disparar y aprovechando los salientes del camino.

Una vez ante el obelisco, usa Baracata para depositar cada pieza. Cuando hayas depositado la última, el obelisco se abrirá y podrás ver el bastón. Cambia rápidamente al hechizo Menhir antes de que se cierre el obelisco y dispara: habrás completado la misión.

ULTIMAS CONSIDERACIONES

Aunque lo dicho hasta aquí debería servir, existen algunos trucos y consejos útiles para hacer la tarea más llevadera:

— Es vital dominar The abode of Karn, ya que debemos superarla 16 veces.

— Es mejor empezar por las piezas que resulten más difíciles. Así, si te quedas sin energía mientras vas a por una de ellas, no te pesará tanto volver a empezar, pues no tendrás la partida muy avanzada.

— Si intentando coger una pieza difícil pierdes mucha energía, abandona tu intención, ve a por una que sea fácil y corre a depositarla en el obelisco. Con ello recargarás la energía y podrás intentar de nuevo la difícil.

— Casi todas las escaleras tienen obstáculos en sus extremos. Si entras por el extremo en que está el obstáculo, mide bien la perspectiva y la distancia para entrar en ella cuando el enemigo deje libre la entrada. Si te atascas en la puerta, te será difícil corregir la posición y habrás perdido una considerable cantidad de energía. Aprovecha el retardo que se produce al cambiar de piso para prepararte, para alejarte de la puerta, pues probablemente habrá algún enemigo protegiéndola.

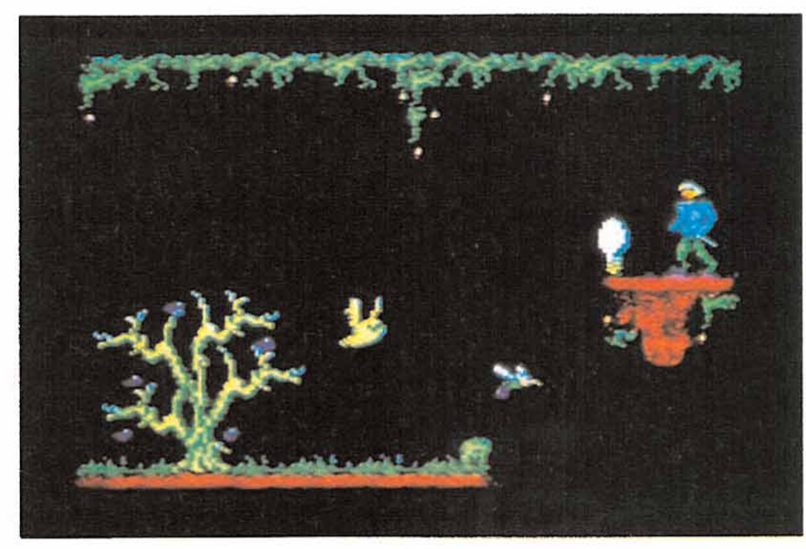
Si a pesar de todo no consigues terminar el juego, con el cargador adjunto conseguirás energía ilimitada y podrás cumplir tu misión sin mayores problemas.

AMSTRAD

CAMELOT WARRIORS

A las puertas del siglo XXI, hay infinidad de objetos que nos son cotidianos y sin los que difícilmente podríamos vivir, pero ¿os podéis imaginar la confusión, pánico, estupor y demás podría causar cualquiera de ellos si se dejara ver en el siglo XIII?

Pues bien, algo muy similar es lo que ha ocurrido en Camelot. El rey Arturo, sumo mandatario de la zona, ha decidido enviar al más valiente y temerario de sus guerreros a destruir dichos objetos, aparecidos en las tierras de sus campesinos, y que están causando el terror psicológico entre sus súbditos, que huyen despavoridos abandonando sus casas y sus pertenencias en busca de paz.



Como habréis adivinado, ese intrépido al que se le ha encomendado la misión, sois vosotros, y deberéis destruir todos esos «raros» objetos luchando con infinidad de enemigos en las 29 pantallas que forman el juego.

Los objetos son:



— El fuego que no quema representado por una **bombilla** que debemos entregar a Aznaht, el druida.

— El espejo de la sabiduría que es un **televisor**, y debemos dejárselo a Kindo, rey y señor del Lago.

— La lata de **Coca Cola** simboliza el elixir de la vida, y entregársela a Azornic el Dragón de las grutas.

— Y por último, recoger la voz de otro mundo (un teléfono) y llevársela al rey Arturo.

Para informaros más sobre este juego así como si queréis observar el mapa, podéis recurrir a la revista número 12 en la que ya se habló sobre él.

SOLO PARA ADICTOS — TOP SECRET

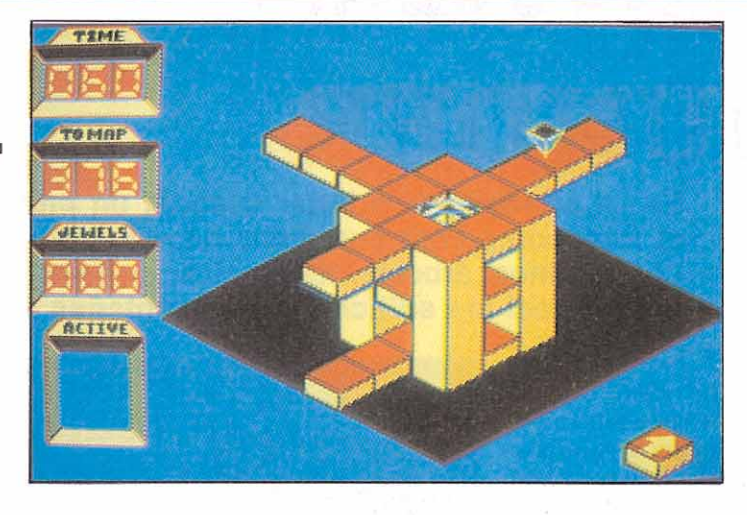
CARGADOR

```
10 RESTORE
20 MEMORY 9999: MODE 2
30 FOR n=36330 TO 36342: READ a: POKE n,
a:NEXT
40 loacate 1,10:PRINT "Infinitas vidas "
;:INPUT a$:iv=53: IF a$="s" THEN iv=255
50 loacate 1,10:PRINT "No danger
";:INPUT a$:nd=1:IF a$="s" THEN nd=0
60 MODE 0:INK 0,0:BORDER 0:LOCATE 2,10:
PRINT "Espera un momento"
70 LOAD "!warriors
80 POKE 36098,234:POKE 36099,141:POKE 36
331,iv:POKE 36336,nd
90 CALL 36000
100 DATA 62,53,50,90,1,62,1,50,175,17,19
5,74,1
```

```
POKES CAMELOT WARRIORS
---------------
INFINITAS VIDAS
POKE 36331,255
---------------
NO DANGER
POKE 36336,0
```

AMSTRAD

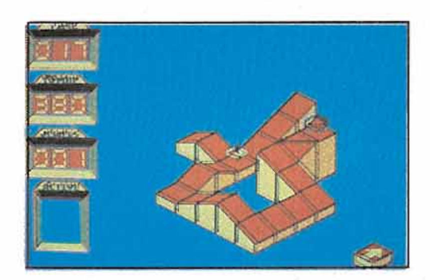
SPINDIZZY

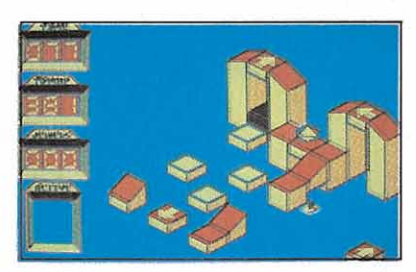


Cansados de sobrevivir en un mundo inhóspito y en continua rotación, hemos decidido aventurarnos en la búsqueda de un hábitat más adecuado para nuestra existencia. La aventura ha iniciado.

En nuestro deambular, nos encontraremos con flechas que nos indicarán el camino a seguir y no precipitarnos al avismo; ascensores con los que conseguiremos elevarnos a otros niveles con mayor facilidad, así como falsos ladrillos de agua, hielo y trampolines que no son sino perfectas trampas.

Para sobrevivir a todo esto, un consejo: es conveniente ir recogiendo todas las gemas que nos encontremos en el camino.





Podemos transformarnos y cambiar de imagen (bola, peonza y giróscopo) para huir mejor de tan terrible pesadilla.

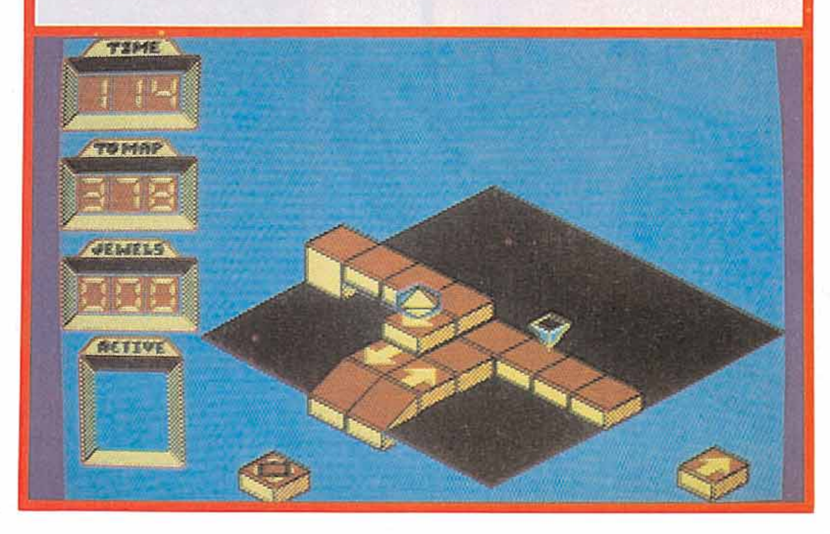
Por si os perdéis en este enrevesado laberinto os informamos que podéis encontrar el mapa publicado en el número 15 de MICROMANIA, así como un informe más detallado del juego.

CARGADOR

```
10 MEMORY &7FFF:LOAD"!spindizzy loader",
&8000:MODE 2:INPUT"Tiempo infinito : ",a
$:a$=UPPER$(a$):IF a$<>"S" AND a$<>"N" T
HEN 10 ELSE IF a$="S" THEN p=65500 ELSE
CALL &8000
20 POKE &8015,&C9:CALL &8000:RESTORE 50:
a=0
30 READ x:POKE p+a,x:a=a+1:IF x<>&FF THE
N 30
40 CALL p
50 DATA &21,&40,&00,&11,&c0,&b0,&3e,&6a,
&cd,&a1,&bc,&3e,&21,&32,&31,&A8,&21,&00,
&01,&22,&32,&A8,&C3,&00,&B0,&ff
```

SOLO PARA ADICTOS — TOP SECRET

```
SPINDDIZZY
-----------------
TIEMPO INFINITO
-----------------
POKE 43057,&24
POKE 43058,&21
POKE 43059,&97
```



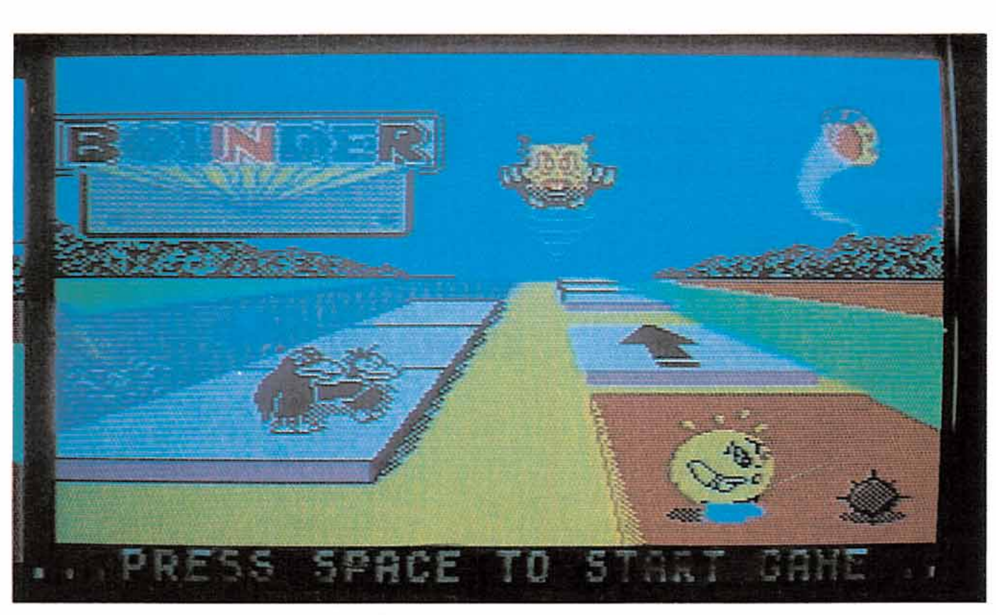
MSX

BOUNDER

En un principio sólo botar suponía un problema. Sin embargo, al final comprendí que debía hacerlo en el lugar indicado. Los jardines, árboles, riachuelos, cultivos, o vallas, los podía sobrepasar; pero no así los edificios o las montañas.

A pesar de todo, había numerosas baldosas en aquellas apestosas ciudades donde poder botar tranquilamente; además, incluso había «cajas-sorpresa» o «impulsores», a lo largo del recorrido para reabastecerme de «pelotas» o para darme un impulso en el momento indicado. Sin embargo, había un peligro, me avisaron que se había cambiado el contenido de algunas por bombas «quita-vidas».

También podría utilizar las alcantarillas para salvarme un trecho importante por debajo de la ciudad, o botar en las plataformas móviles. Con todo esto, ya sólo tenía que evitar los agentes enemigos…



LAS 10 CIUDADES

SOLO PARA TOP SECRET ADICTOS

Menos mal que con las instrucciones venía un mapa de las ciudades, indicando el camino más fácil, y un útil «consejo»: «Si te pierdes del camino correcto, vuelve a contactar consultando el mapa.» Que fácil lo decía el «amigo»…

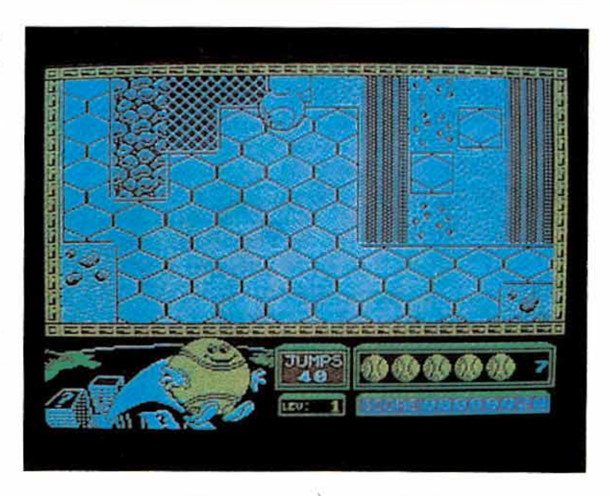


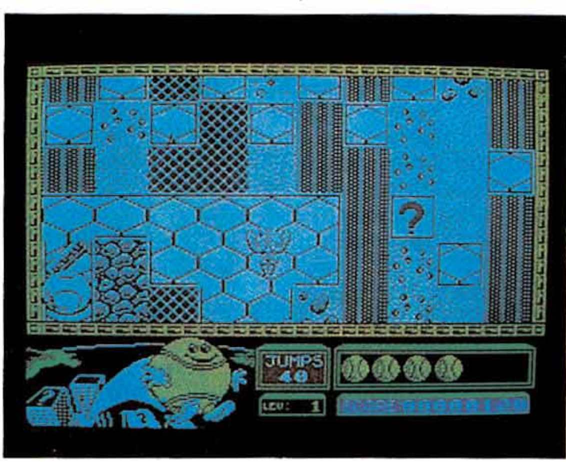
CARGADOR

```
10 '        BOUNDER MSX
20 '        MICRO-MANIA
30 '
40 COLOR 11,1,1:SCREEN1:KEYOFF:WIDTH32:CLEAR 200,&H9FFF
50 FORI=&HA000 TO &HA02D
60 READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE I,A:FG=FG+A
70 NEXT
80 IF FG<>3181 THEN PRINT"ERROR EN DATAS":END
90 LOCATE 8,12,0:PRINT"VIDA INFINITA":GOSUB 210
100 LOCATE 22,12:INPUT A$:GOSUB250:IF A$="S"OR A$="s" THEN POKE &HA026,0
110 LOCATE 6,12,0:PRINT"NUMERO DE VIDAS":GOSUB 210
120 LOCATE 22,12:INPUT A:GOSUB 250:IF A<0 OR A>255 THEN 110 ELSE POKE &HA027,A
130 LOCATE 6,12,0:PRINT"NUMERO DE JUMPS":GOSUB 210
140 LOCATE 22,12:INPUT A:GOSUB 250:IF A<0 OR A>255 THEN 130 ELSE POKE &HA028,A
150 LOCATE 6,12,0:PRINT"VER FINAL JUEGO":GOSUB 210
160 LOCATE 22,12:INPUT A$:GOSUB 250:IF A$="S" OR A$="s" THEN POKE &HA029,10
170 LOCATE 11,12,0:PRINT"PON LA CINTA":GOSUB210;BLOAD"CAS:":GOSUB 250:GOSUB 220
180 POKE &HC057,&HC3:POKE &HC058,&H0:POKE &HC059,&HA0:POKE &HC05A,&H0
190 DEFUSR=&HC000
200 A=USR(0)
210 LOCATE0,0:PRINTSPC(12)"MICROMANIA"SPC(55)"A.FUENTE"
220 PLAY"s3m8000D"
230 FORI=0TO11:COLORI:FORU=1TO25:NEXT:NEXT
240 RETURN
250 PLAY"L3S7M6565D"
260 FORI=1TO35:PRINT:NEXT
270 FORI=1TO400:NEXT
280 RETURN
290 DATA 3A,26,A0,32,13,0C,3A,27,A0,32,33,04,3A,28,A0,32,B9,04,3A,29,A0,32,A9,04
300 DATA 11,1A,00,21,2A,A0,01,04,00,ED,B0,C3,1A,00,35,08,28,01,DD,21,B0,36
```

Y al final, no faltaba una descripción de los enemigos que me había, de encontrar: En la 1.° ciudad habrá pegajosos buitres y bas-

tones volantes de los que tendrás que huir y además, unos dardos asesinos que esquivar. Para la 2.ª, el menú empieza con una de platillos volantes (en forma de estrella, puño, o incluso ¡de cebolla!), continuando con un extraño peligro: La Patata Atómica, un complejo ser flotante que explotará ante tu presencia y en todas direcciones. En la 3.ª, además de otros platillos, habrá unos inquietos gremlins y unos amenazadores cepos; pero el mayor problema serán los aviones sumergidos o enterrados, que emergen o aparecen de pronto cuando te acercas a ellos. Y en la 4.ª, aparecen los grandes ventiladores laterales que harán que la pelota se desvíe brutalmente en el momento del bote. En la 5.ª y 6.ª, no aparece nada «nuevo»; pero esto no indica que sean más fáciles, sino que son los más difíciles por la complejidad de la primera, y por la longitud de la segunda (8 veces más grande de lo normal). Realmente estas dos ciudades suponían el escollo mayor de la misión; ahora sólo quedaba llegar al final de las 4 restantes.





FINAL

Bounder no es un juego fácil. Conseguir terminarlo sin un cargador es un sueño que se convertirá en una adicta pesadilla.

Si quieres suavizar esa «pesadilla» te presentamos el deseado cargador con diferentes opciones:

— Con «Vida Infinita», acabar el juego será cosa de niños (incluso lo acaba él solo...). Responde S/N (o sea, S o N).

— Con «N.º de Vidas» entras en una nueva dimensión del juego en la que podrás ver su dificultad. En la pregunta podrás responder de 1 a 255. Responde 255, y verás que aun así te costará acabar el juego (incluso hay aspectos diferentes: Hay «sorpresas» que te quitarán 150 vidas de una vez).

— «N.º de Jumps»: Con él podrás controlar el n.º de jumps (1-255); especialmente dedicado a los amantes de puntuaciones algo «gordas».

— Y para los impacientes, está «Ver final juego». Para verlo completado sin tener que hacerlo personalmente.

Cyberun

Tengo el juego CYBERUN y me gustaría que me resolvieran unas cuantas dudas:

1. ¿Cuántas partes de la nave tengo que recoger por el planeta?

2. Algunas partes de la nave no las puedo coger. ¿Qué debo hacer?

3. ¿Podríais decirme dónde están las piedras preciosas que debo coger?

Angel Gómez Gómez
Osuna (Sevilla)

□ 1. Hay un total de ocho piezas repartidas por el planeta, las cuales deberemos de recoger para terminar el juego fácilmente.

2. Algunas partes de la nave no se pueden recoger si previamente no se ha recogido otra de las partes. Por ejemplo si no se coge la base para la vela no se puede recoger la vela.

3. Los cristales de cybernita que debemos recoger se hallan distribuidos por todo el interior del planeta.

Herberts Dummy Run

En el juego de Herberts Dummy Run al apretar la tecla 1, aparece un mensaje en el medio de la pantalla en el que pone «I'm Waiting». ¿Me podrían explicar para qué sirve ese mensaje?

En el mismo juego he conseguido llegar a la habitación oscura con la linterna arreglada y la catapulta cargada, pero no veo patos por ningún lado. Desearía que me aclarasen este enigma.

Ricardo Martí García
Valencia

□ Este mensaje no tiene valor alguno, pues lo único que te indica es que el ordenador está esperando, que pulses una tecla para comenzar el juego.

Es muy extraño que si llegas a esta habitación con la linterna arreglada y la catapulta cargada no salgan los patos, esto puede ser debido a un fallo del programa.

Alchemist

¿Qué hay que hacer en el juego ALCHEMIST cuando ya se tienen los cuatro trozos del pergamino?

¿Cuál es el siguiente paso en el BABALIBA una vez que se obtienen las dos llaves?

Juan L. Torregrosa

□ Cuando ya se tienen los cuatro trozos del pergamino habremos de dirigirnos a la estancia del diabólico WARLOK para acabar con él..

Cuando estén las dos llaves en nuestro poder, deberemos de hacer lo siguiente:

1. Tenemos que hacernos con el tesoro.

2. Rescatar al prisionero y a la princesa.

Gunfright

Estimados amigos de MICROMANIA, me gustaría hacer los listados de código máquina, ya que en vuestros cargadores, como el del Gunfright, hago el listado 1 y por más que intento hacer el listado 2, no lo consigo. También quisiera saber cómo hacer un DUMP y unos bites.

Jorge Chavarua Pacheco

□ Mucho me temo que intentas realizar algo imposible, ya que por tu carta das a entender que introduces los datos directamente en el Spectrum y para esto necesitas un programa cargador que fue publicado en la revista número 3 de MICROMANIA, en el número 31 de Microhobby y en el Especial Microhobby número 3.

En esas revistas encontrarás además las instrucciones completas de cómo realizar cada una de sus funciones.

Rambo

Tengo una duda respecto al programa RAMBO para Amstrad que espero ustedes puedan resolverme, es la siguiente:

Después de haber rescatado a Bunks de los postes, llevar al helicóptero, volver al campamento y haber rescatado al grupo de prisioneros, tengo que ir dirección norte hasta encontrarme con los prisioneros y el general. He aquí mi duda:

¿Hay alguna forma de destruir o eliminar a ese helicóptero?

Igor Sebastián
Barcelona

□ Ese helicóptero que nos dices sí se puede destruir, pero es muy difícil, por lo que deberás haber jugado muchas veces para poder destruirlo.

Sir Fred

Tengo un Amstrad CPC 464 y me gustaría que me contestarais a las siguientes preguntas:

En el Sir Fred, ¿para qué sirven la cuerda y la flauta?, y ¿cómo se puede coger la llave que hay encima del órgano?

¿Me podríais decir un POKE de vidas infinitas para el Comando?

¿Se puede conectar el Amstrad a unos cascos?

Rubén Pamplona
Zaragoza

□ En el Sir Fred la cuerda la podemos utilizar soltándola en algunos puntos del castillo para poder descender sin darnos un buen golpe. Para usarla nos pondremos al borde de donde queramos echarla y pulsamos «USAR».

Si utilizamos la flauta cerca de las cuerdas encantadas, éstas ascenderán para poder subir por ellas.

Para coger la llave que hay encima del órgano deberemos subirnos por uno de los tubos de la izquierda y cuando estemos arriba sólo tendremos que cogerla.

Sí, se pueden conectar los Amstrad con unos cascos.

Cargador Hexadecimal

He visto el cargador universal de código máquina para Amstrad en un número de MICROMANIA y estoy interesado en adquirir el cargador para Spectrum ya que tengo unas rutinas para un programa que estoy realizando. Les agradecería me respondiesen a las siguientes preguntas:

a) ¿Sirve una rutina para Spectrum en un Amstrad o viceversa

b) Tengo dos amigos que se compraron un 128 K al mismo tiempo que yo, luego adquirieron un joystick de la misma clase y se les bloqueó el ordenador. ¿Esto por qué?

Ricardo García
Alicante

□ a) La rutina en sí, siempre que no se utilicen subrutinas de la ROM, de la memoria de pantalla o variables del sistema, teóricamente deberían de servir.

b) En los ordenadores que necesitan conectar un interface para el uso de cualquier otro periférico, como es el joystick en el caso del Spectrum, debe apagar el ordenador antes de conectarse ya que pueden producirse falsos contactos que deteriorarán el ordenador.

Pokes

Quería saber, respecto al apartado de MICROMANIA, ¿en qué parte del programa se meten los pokes y cómo se introducen?

Marco Antonio Santos y
Luis Alfonso Santos
Palencia

□ Los pokes se deben introducir en el primer programa cargador del juego, situándolos antes de la orden que ejecute el código máquina.

Para hacerlo más fácil vamos a poner un ejemplo, tomando como base este listado:

```
10 LOAD "" CODE
20 RANDOMIZE USR 40000
```

En este caso lo pondremos en la línea 20 dejándola como sigue:

```
20 POKE 34567,201:RANDOMIZE USR 40000
```

Hacer un dump

Me gustaría que me contestaran estas preguntas en la sección de «S.O.S ware».

Me podrían decir ¿qué es? hacer un DUMP en la dirección 40000, salvar el código máquina generado en la dirección 40000 y 352 como número de bytes (Supongo que da igual que sean número o que sean otros).

Y también preguntar, ¿cómo se hace, con qué teclas, y en qué orden?

Espero que me puedan responder, esperaré ansioso la respuesta.

Borja Galdós Bulto
Barcelona

□ En primer lugar decirte que estas cuestiones que indicamos son para la utilización del cargador universal de código máquina publicado en la revista número 3 de MICROMANIA.

Después de teclear con su ayuda un bloque de bytes realizamos un DUMP o lo que es lo mismo un volcado de los datos introducidos en la dirección de memoria que se indica.

Seguidamente con este programa, escogemos una de las opciones que denominamos SAVE y salvamos el código que hemos volcado en memoria, pero como el programa no sabe la dirección en la que se encuentra este bloque, le indicaremos la dirección donde lo hemos dejado y la cantidad de bytes que ocupa éste en memoria.

El DUMP lo podemos realizar en muchas direcciones por eso no da lo mismo los números. Cada programa tiene su dirección y su número de bytes correspondientes.

Entrada/Salida

Tengo dos dudas que les quiero preguntar:

1. ¿Qué significado tiene, y para qué se usa la palabra ENTRADA/SALIDA?

2. No sé cómo poner los pokes que publican en la sección Patas Arriba, de la revista MICROMANIA.

Jorge Enríquez
Las Palmas de Gran Canaria

□ 1. Entrada, se denomina al acceso del ordenador desde el exterior, como puede ser el teclado o bien las entradas de cassette. A la vez que efectúas la carga de un programa realizas una entrada de datos.

Y salida es, cuando realizas la operación inversa, y como ejemplo, te puede servir, el mandar algún dato a la impresora.

2. Los pokes de Patas Arriba pueden ser de dos tipos: a) Los pokes sueltos: para su utilización necesitamos un programa que no tenga protecciones y es necesario seguir los siguientes pasos:

Primero, hacer un MERGE "" del primer programa del juego.

Segundo, localizar dónde se encuentra la ejecución (USR) y colocar delante el POKE.

Tercero, con hacer RUN ya podemos cargar el programa.

b) Y los cargadores preparados, que sólo son utilizables con las versiones originales, casi siempre protegidas.

Para la utilización de éstos tecleamos los programas y los guardamos en cassette.

Después bastará hacer LOAD "", cargarlos en el ordenador, contestar a las preguntas, proceder a cargar el original.

Three weeks in paradise

Tengo un Spectrum 48 K y con él varios juegos estupendos, entre ellos el de «Three weeks in the paradise».

¿Podríais explicarme detalladamente la utilización de cada uno de los objetos en este juego? puesto que sólo he conseguido utilizar 2 ó 3 y aún así creo que lo hago equivocadamente.

Espero que con vuestra ayuda logre liberar a Herber y Wilma.

Gil Gómez Cabeiras

□ Todo lo que nos pides en tu carta ocuparía fácilmente todo el consultorio, pero si te remites a la revista número 10 de MICROMANIA, en ella pusimos en Patas Arriba la explicación completa del juego así como el mapa y cargador.



Teclado profesional

Quisiera que me dijeran si el teclado profesional de Indescomp, el cual se conecta al ordenador sin necesidad de quitar el teclado antiguo, tiene capacidad interior suficiente para conectar un Spectum +.

¿El teclado profesional DK'Tronics se sigue fabricando?

Me gustaría que pusierais en la sección Patas Arriba alguna aventura conversacional.

José María Vida López
Córdoba

□ Dentro del teclado de Indescomp no entra el Spectrum + sin desmontarlo.

Sí, se sigue fabricando.

En el especial Mapas & Pokes de MICROMANIA, ya apareció una aventura conversacional, «La Masa», y dentro de poco sacaremos en esa sección alguno que otro más.

Copión

Soy un admirador de su fabulosa revista, poseo un Amstrad CPC 464 y me gustaría que me respondiesen a las siguientes preguntas:

1. Al perder la revista número 4, en la cual aparecían los pokes del programa Pyjamarama la habitación que se encuentra junto a la luna hay que coger la llave del despertador, pero ¿cómo y con qué?

2. ¿Hay algún copión para hacer copias de seguridad en el mercado del Amstrad? ¿Cuáles?

David Pérez López

□ 1. Para conseguir la llave es necesario llevar el imán y el bidón a la luna. Después sólo falta darle cuerda al reloj de la habitación donde está Wally.

2. Sí, su nombre es ODDJOB y es de la casa Pride Utilitis.

UN RUEGO

Muchas de las cartas recibidas en esta sección no son contestadas porque olvidáis comunicarnos qué ordenador poseéis. Como comprenderéis no es lo mismo contestar una carta para un Spectrum que para un Commodore, y aclarar algo sobre un juego del que existen distintas versiones según el ordenador.

Por ello pedimos que en las cartas dirigidas a esta sección no se os olvide indicar el ordenador, o bien todo aquello que creáis pueda darnos alguna pista que sirva de ayuda.

CARGADOR UNIVERSAL DE CODIGO MAQUINA

Utilización. En la línea inferior de la pantalla, aparecerá un pequeño menú de opciones a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial.

INPUT. Este comando sirve para introducir nuevas líneas de Código Fuente. Al pulsarlos, el programa nos solicita un número de línea. Obligatoriamente, hemos de comenzar por la línea 1 a no ser que ya hayamos introducido alguna otra previamente.

Tras indicar el número de línea, nos pedirá los datos correspondientes a la misma. Una vez tecleados, y suponiendo que no haya habido ningún error hasta el momento, hay que introducir el Control, que está situado en cada línea, pudiendo pasar, si lo deseamos, al menú principal pulsando simplemente «ENTER».

TEST. Para listar por pantalla las líneas de datos que hayamos metido hasta el momento.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable A$ en memoria, a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de hacer funcionar una rutina o programa en código máquina. En la mayoría de los casos, con la rutina se indicará también la dirección de memoria donde debe ser volcada y su longitud expresada en bytes.

Al intentar volcar el código fuente, puede ocurrir que nos aparezca el mensaje **«ESPACIO DE TRABAJO».** Esto indica que estamos intentando volcar en una zona que el ordenador está usando para sus propios cálculos.

SAVE. Este comando nos permite salvar en cinta el código fuente o el código objeto para su posterior utilización. Al pulsar SAVE nos aparecerá un segundo menú de tres opciones: Salvar Código Fuente (F), Salvar Código Objeto (O), indicando dirección y número de bytes, o volver al menú principal (R).

LOAD. Cuando el número de datos a teclear sea grande, es normal tener que realizar el trabajo en varias veces. Para ello, puede salvarse en cinta la parte que tengamos *(Código Objeto)* y luego recuperar mediante la opción LOAD.

Una vez tecleado el programa cargador hay que hacer GOTO 9900, con lo que se grabará y verificará en cinta.

Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización, es imprescindible teclear «GOTO menu», nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas el código fuente que hubiera almacenado hasta el momento.

Las líneas que no aparezcan deben teclearse con 2Ø ceros como dato y Ø como control.

```
   2 REM
   3 REM CARGADOR CM MICROHOBBY
   4 REM
   5 CLEAR 65535: LET menu=6000
  10 FOR n=23296 TO 23312
  12 READ c: POKE n,c: NEXT n
  15 DATA 42,75,92,126,254,193,4
0,6,205,184,25,235,24,245,54,65,
201
  70 LET a$="": POKE 23658,8
 100 LET a=10: LET b=11: LET c=1
2: LET d=13: LET e=14: LET f=15
 200 LET li=1: GO TO 6000
1000 REM [illegible]
1001 INPUT "LINEA", LINE l$: IF
l$="" THEN GO TO 6000
1002 FOR n=1 TO LEN l$
1003 IF l$(n)<"0" OR l$(n)>"9" T
HEN GO TO 1001
1004 NEXT n: LET line=VAL l$
1005 IF line<>li THEN POKE 23689
,PEEK 23689-1: GO SUB 5000: GO T
O 1000
1007 INPUT "
            DATOS  "; LINE d$
1008 IF d$="" THEN GO TO 6000
1009 LET cx=24-PEEK 23689: PRINT
 AT cx,0,d$,AT cx,21,CHR$ 138,"L
INEA ",li
1010 IF LEN d$<>20 THEN GO SUB 5
000: GO TO 1000
1020 FOR n=1 TO 20
1110 LET w$=d$(n)
1150 IF w$>CHR$ 47 AND w$<CHR$ 5
8 OR w$>CHR$ 64 AND w$<CHR$ 71 T
HEN GO TO 1170
1160 PRINT AT cx,n-1, FLASH 1, O
VER 1," ": GO SUB 5000: GO TO 10
00
1200 NEXT n: LET ch=0
1210 FOR n=1 TO 20 STEP 2
1215 LET he=VAL d$(n)*16+VAL d$(
n+1): LET ch=ch+he: NEXT n
1250 LET ct=0: INPUT "CONTROL ",
ct
1260 IF ct<>ch THEN GO SUB 5000:
 GO TO 1000
1300 LET a$=a$+d$
2000 LET li=li+1: GO TO 1000
5000 BEEP .2,0: OUT 254,2: POKE
23689,PEEK 23689+1: RETURN
6000 REM [illegible]
6005 PRINT #0, INK 7, PAPER 1;"
  INPUT LOAD SAVE DUMP TEST     "
6100 LET i$=INKEY$: IF i$="" THE
N GO TO 6100
6200 IF i$="I" THEN GO TO 1000
6210 IF i$="S" THEN GO TO 7000
6220 IF i$="L" THEN GO TO 8000
6225 IF i$="T" THEN GO TO 7500
6230 IF i$="D" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM [illegible]
7001 PRINT #0, PAPER 3, INK 7;"
 FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R) "
7002 PAUSE 0: IF INKEY$<>"F" AND
 INKEY$<>"O" AND INKEY$<>"R" THE
N GO TO 7002
7003 IF INKEY$="O" THEN GO TO 72
50
7004 IF INKEY$="R" THEN CLS : GO
 TO 6000
7005 REM SAVE DATA
7006 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7008 RANDOMIZE li
7010 LET a$=CHR$ PEEK 23670+CHR$
 PEEK 23671+a$
7015 INPUT "NOMBRE (Save)", LINE
 n$: IF n$="" OR LEN n$>10 THEN
GO TO 7015
7020 SAVE n$ DATA a$()
7025 PRINT #0, PAPER 6;"      DES
EA VERIFICAR (S/N)      ": PAUSE
 0: IF INKEY$="S" THEN PRINT #0,
 INK 7, PAPER 2;" REBOBINE LA CI
NTA Y PULSE PLAY ": VERIFY n$ DA
TA a$(): CLS : PRINT "CODIGO FUE
NTE: ";n$: PAUSE 200
7030 LET a$=a$(3 TO ): CLS
7040 GO TO 6000
7250 REM [illegible]
7255 INPUT PAPER 3; INK 7;"DIREC
CION ";di, PAPER 3; INK 7;"N.BYT
ES ";nb
7260 INPUT "NOMBRE (Save)", LINE
 n$: IF n$="" OR LEN n$>10 THEN
GO TO 7260
7270 SAVE n$CODE di,nb
7275 PRINT #0, PAPER 6;"      DES
EA VERIFICAR (S/N)      ": PAUSE
 0: IF INKEY$="S" THEN PRINT #0,
 INK 7, PAPER 2;" REBOBINE LA CI
NTA Y PULSE PLAY ": VERIFY n$COD
E di,nb: CLS : PRINT "CODIGO OBJ
ETO: ";n$'"Inicio: ";di,"Longitu
d: ";nb: PAUSE 200
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM [illegible]
7503 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7505 CLS : FOR m=1 TO (LEN a$) S
TEP 20
7510 PRINT a$(m TO m+19)," ",CHR
$ 138,"LINEA ",INT (m/20)+1
7520 NEXT m: GO TO 6000
8000 REM [illegible]
8010 INPUT "NOMBRE (Load)", LINE
 n$
8020 LOAD n$ DATA a$()
8025 RANDOMIZE USR 23296
8030 LET li=CODE a$(1)+256*CODE
a$(2): LET a$=a$(3 TO )
8035 CLS : PRINT AT 10,5;"Ultima
 linea: ";li-1;AT 11,5;"Comenzar
 por ";li
8040 GO TO 6000
9000 REM [illegible]
9003 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION ",di: CLS
9006 IF di<PEEK 23653+256*PEEK 2
3654 OR (di+LEN a$/2)>65300 THEN
 PRINT FLASH 1;AT 5,6;"ESPACIO D
E TRABAJO": FOR n=1 TO 200: NEXT
 n: CLS : GO TO 6000
9007 PRINT AT 9,7; FLASH 1;"VOLC
ANDO EN MEMORIA": PRINT AT 7,5;"
Direccion Inicial: ";di
9008 PRINT AT 11,4;"[illegible]";AT
11,17;"[illegible]"
9010 FOR n=1 TO (LEN a$) STEP 2
9015 POKE di,VAL a$(n)*16+VAL a$
(n+1): LET di=di+1
9018 PRINT AT 11,12;INT (LEN a$/
2-n/2);" "
9020 NEXT n: CLS : PRINT AT 10,8
; FLASH 1;"[illegible]": FO
R n=1 TO 100: NEXT n: CLS : GO T
O 6000
9500 REM [illegible]
9501 CLS : PRINT #0; FLASH 1;" N
O EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE ":
 PAUSE 300: CLS : RETURN
9900 CLEAR : SAVE "CARGADOR" LIN
E 1: PRINT #0;"REBOBINE LA CINTA
 PARA VERIFICAR": VERIFY "CARGAD
OR": RUN
```

DE OCASION

● VENDO ZX Spectrum Plux, más accesorios, manuales, fuente de alimentación más interface Dk'tronics, revistas, etc. Todo por sólo 24.000 ptas. Interesados llamar al tel: (981) 20 77 89 o bien escribir a la siguiente dirección: Antonio Pérez. Avda. de Navarra, 41. 1.°. La Coruña 15002.

● VENDO Impresora Seikosha GP-50S, menos de un mes de uso, impecable. Precio 16.000 ptas. envío a toda España. Interesados escribir a Manuel A. Méndez. c/ Montevideo, 12, 4.° B. 27001 Lugo. Tel: (982) 24 13 02.

● DESEO contactar con gente de toda España que posea un Spectrum. Mi dirección es: Altamira López de Silanes. C/ Alfonso VI, 17 4.°. 09200 Miranda de Ebro/Burgos.

● VENDO SVI Spectavídeo 328 sw 80K, data-cassette, SVI-904, Quickshot I y V, fuente de alimentación y dos manuales, todo en perfecto estado, por 45.000 ptas. (negociables). Interesados en la oferta, llamar al tel.: (96) 371 53 79. O bien escribir a Juan Muñoz. c/ Marino Blas de Lezo, 24, 5.° Valencia.

● OFERTA, vendo Spectrum 48K, joystick Quick Shot II más interface tipo Kempston, 30 revistas ZX. Regalo cassette Computone, instrucciones en castellano, libros, etc. Todo en 40.000 ptas. (negociables). Llamar al tel.: (985) 57 94 43.

● DESEARIA contactar con usuarios que tengan un Msx. También vendo ordenador ZX Spectrum 48K. Comunicarse con: Julio de la Iglesia Trinidad. C/ Zamora, 5, 2.° D. Ciudad Rodrigo 37.500 (Salamanca). O bien llamar al tel.: (923) 46 16 90 de 10-2 y 4-7.

● VENDO ZX Spectrum Plus 64K con garantía Investrónica e incluyo: interface, joystick conexión a red, cables, cassette para ordenador, manuales de instrucciones en castellano, cintas vírgenes para ordenador. Todo ello por sólo 29.500 ptas. Interesados escribir a Juan Vergés. Travesera de Gracia, 86, 6.° 1.ª. Barcelona 08006.

● DESEO contactar con usuarios del ZX Spectrum de toda España. Interesados dirigirse a Salvador Meléndez Bravo. C/ Ronda, 2, 3.° B 29640 Fuengirola. Málaga.

● VENDO ZX Spectrum 48K, con transformador, cables, cinta de demostración, manual, revistas, etc. Precio: 24.000 ptas. Escribir a Fco. Javier Gonzalo Rebollo. C/ Ramón Esteban, 8, B-C. San Sebastián de los Reyes. Madrid.

● RUEGO a quien tenga las instrucciones de los siguientes juegos que me las envíe en fotocopias: Dan Busters, Elite, Skyfox, Mickie, Robin Hood, Gungriht, Marsports. Enviarlas a la siguiente dirección: Pza. Andújar, 8,17. 46006 Valencia.

● VENDO órgano Casio-Tone, 10 ritmos, 6 instrumentos. Nuevo, con funda, por sólo 3.500 ptas. Regalo curso de aprendizaje. Llamar a 23 71 32. José. Valladolid. También vendo libros de informática a mitad de precio.

● INTERESADOS en contactar con usuarios de Spectrum en Vigo, ponerse en contacto con Nacho o Alfonso llamando al tel.: 23 55 77.

● AGRADECERIA a quien pudiera mandarme las instrucciones del Desensamblador de Investrónica pagando los gastos de envío y las fotocopias. Mi dirección es Pza. Roma, 2, 4.° C. Leganés (Madrid).

● VENDO ZX Spectrum 48K, cables, manual en español, alimentador, revistas, interface tipo kempston para joystick y el libro «Profundizando en el Spectrum». Todo en buen estado por el precio de 23.000 ptas. Interesados en la compra pueden escribir a Juan J. Sosa Lorenzo. Pza. del Escorial, 4, 5.°. Las Palmas de Gran Canarias 35013, o llamar al tel.: (928) 36 87 03.

● VENDO ZX Spectrum 48K, precinto de garantía, interface para joytic. Precio: 21.000 ptas. Interesados llamar al tel.: (91) 803 17 32 ó 711 51 00. Preguntar por David.

● OFERTA, se vende un Spectrum 128K, interface programable, joystick Investick, cassette grabador, 15 revistas de Spectrum, 2 libros, calculadora de bolsillo. Todo nuevo y por 25.000 ptas. También puede realizarse la compra por seprado. Interesados llamar al tel.: 613 04 85 o bien escribir a Pedro M.ª García López. c/ Río Duero, 11, 4.° D. Móstoles. Madrid.

● PUEDO facilitarte los programas Gens-3 y Mons-3, si me pagas los gastos de envío y las fotocopias de las instrucciones. Si te interesa llama al tel.: (956) 28 05 57 (3 a 7 tarde). Preguntar por Félix.

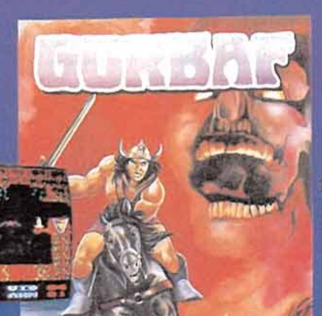
● QUISIERA comunicarme con usuarios del Spectrum 128K, Spectrum 48K y MSX. Escribir a Isidro Apartado N.ª 2. Jijona / Alicante. Tel.: 61 04 00.

● DESEARIA contactar con usuarios para intercambiar trucos, pokes, mapas, etc. y también entrar a formar parte de algún club de Spectrum 48K. Los interesados pueden escribir a José M.ª Frías Rabadán. C/ Postigos, Bloq.-3. Portería 2. 3.° Villafranqueza (Alicante).



presenta...

Las Mejores Creaciones en Juegos!

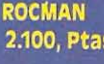


GORBAF
2.100, Ptas.

De entre muchos juegos de ARCADE para AMSTRAD éste será tal vez el más divertido y enrollado de tu colección. Rescata al hijo de GORBAF. Es un rato indespreciable.

SPECTRUM

Si te gusta la aventura, empieza a alucinar buscando el SANTO GRAAL. Mucha inteligencia y bastante habilidad junto a un poco de suerte te serán imprescindibles para alcanzar el éxito.



ROCMAN
2.100, Ptas.

THE LAST MAN OF VIETNAM
(WHO DARES WINS II)
2.100, Ptas.

SPECTRUM

Dale guerra a tu computer. Mata a todos los chinos que te dé la gana sin reparar en balas o en granadas. Supera todas las puntuaciones alcanzadas con RAMBO o COMMANDO. Éste es tu juego.



SPECTRUM

Si tu deporte es la equitación o te gustan las buenas simulaciones deportivas, no lo dudes: SHOWJUMPING te dará emoción y realismo a tope, y además podrás competir hasta con ocho amigos a la vez.



SHOW JUMPING
1.800, Ptas.

SPECTRUM

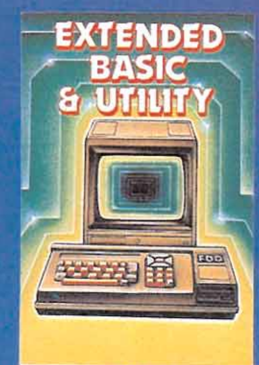
La mejor adaptación a SPECTRUM del clásico PENGO para tu diversión y recuerdo. Alcanza puntuaciones elevadas supera las 18 pantallas y los indefinidos niveles de dificultad.

CRAZY PINGOIN
1.800,- Ptas.



GRAPH-PACK 2.300, Ptas.

Dos utilidades desarrolladas especialmente para todos los que no sabéis programar y queréis empezar de una forma sencilla y sin dificultad, aprovechando algunos comandos que vuestro AMSTRAD no posee, pero que aquí te serán muy fáciles de aplicar. Instrucciones simples y demo en los dos programas. VALE LA PENA.



EXTENDED BASIC & UTILITY
2.300, Ptas.

Solicita nuestro catalogo

proximamente

MSX

MAGIC TEAM



Viladomat, 114, entlo., 1.ª, esc. A 08015 Barcelona ☎ 432 07 31 - 253 55 60

¿UNA MISION IRREALIZABLE?



SINCLAIR STORE

El CENTRO DE LAS NOVEDADES



Le presentamos las más recientes novedades. Desde los ordenadores **PC** totalmente compatibles desde 99.900 ptas. + I.V.A., lo último en Spectrum, Convertidor TV para tu Amstrad, hasta las cadenas de sonido desde 29.900 ptas., que van a revolucionar el mercado. **¡VA A SER UN ESCANDALO!**

OFERTAS	**Pesetas**
Convertidor TV Amstrad	Lanzamiento
Ampliación memoria Amstrad 464, 64 K	8.500
Ampliación memoria Amstrad 464, 256 K	21.500
Disco de silicio 256 K	20.600
Lápiz óptico Amstrad	5.600
Sintetizador de voz	9.450
Fundas teclado, desde	800
Opus Discovery	44.000
Software Amstrad, Commodore, desde	500
Joystick Quick Shot II + Interface Kempston	3.000

ABRIMOS SABADOS TARDE

sinclair store

SOMOS PROFESIONALES

BRAVO MURILLO, 2
(Glorieta de Quevedo)
Tel. 446 62 31 - 28015 MADRID
Aparcamiento GRATUITO Magallanes, 1

DIEGO DE LEON, 25
(Esq. Núñez de Balboa)
Tel. 261 88 01 - 28006 MADRID
Aparcamiento GRATUITO Núñez de Balboa, 114

AV. FELIPE II, 12
(Metro Goya)
Tel. 431 32 33 - 28009 MADRID
Aparcamiento GRATUITO Av. Felipe II